

playtime!

■ EXKLUZÍV

ECTS 2002
XBOX CONFERENCE
GAMECUBE LAUNCH

FUTBALL FIESZTA

THIS IS
FOOTBALL 2002
FIFA 2002
PRO EVOLUTION SOCCER

PLAYTEST PS

SHEEP DOG 'N' WOLF

A LEGDILISEBB PS JÁTÉK A FÖLD KEREKÉN

PLAYTEST DC

SKIES OF ARCADIA

DREAMCAST ÖRÖMÜNNEP

PLAYTEST PS2

KLONOA 2

■ A PLATFORMJÁTÉKOK
LEGÚJABB MÉRFÖLDKÖVE

LOTUS CHALLENGE (PS2) • AIRBLADE (PS2) • HEAVY
METAL GEOMATRIX (DC) • EXTREME G3 (PS2) • WACKY
RACES (PS2) • OOGABOOGA (DC) • CASTLEVANIA (PS)

2001. november Ára: 996 Ft



A POSZTEREKEN: THIS IS FOOTBALL 2002 ÉS WIPEOUT FUSION

Dream Land

A nyko kizárólagos
magyarországi
forgalmazója



Találkozunk a Dreamland szaküzletben!

Válogass kedvedre a több fajta
játékgép, kiegészítő, játékgépek
(Final Fantasy, Resident Evil, Spawn,...)
sokasága közül!

Kíváncsi vagy?
Kukkants be hozzánk, érdemes!

Nyko termékek széles skálája Magyarországon
a Dreamland szaküzletben.

Eljutott a hír hozzád is?
Megérkezett a
Nintendo Game Cube!

Ismerkedj a kínálatunkkal!

Dreamcast + joystick + rezgő	37 000,- Ft
PSX1 lemez	990,- Ft
Playstation2 lemez	7 990-14 990,- Ft-ig
Playstation2 alapgép	89 990,- Ft
5 db Dreamcast program vásárlása esetén	-2 990,- Ft/db
PSX alapgép	33 990,- Ft

AKCIÓ!
TARTOZÉKOK
1990,- Ft-ért!

* Amiga a
készlet tart.

Kedvező árak = Kedvező feltételek Részletfizetési lehetőség!

1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 10:00-17:00 h-ig / szombaton: zárva

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME!

PLAYTIME! PLAY

Múlt havi játékaink nyertesei:

Tony Hawk játék:

A helyes megfejtés: A játékban összesen 13 alapkarakter található.

Tony Hawk's Pro Skater 2 DC játékot nyert:

Oláh Ferenc, Tiszasas

Submarine Commander játék:

A helyes megfejtés: A játék a XXI. században játszódik.

Submarine Commander PSX játékot nyert:

Szili Zoltán, Budapest

Le Mans 24 Hours játék:

A helyes megfejtés: A Petit Le Mans versenyt Atlantában (USA) rendezik.

Le Mans 24 Hours PS2 játékot nyert:

Hangódi Csaba, Budapest

Nintendo játék:

A helyes megfejtés: Pikachu pokédex száma 25.

Mini Classic Games kulcstartót nyert (úgy döntöttünk, kisorsoljuk a múltkorról megmaradtakat is.):

Gráma Dávid, Szakoly
Főző Gábor, Gyöngyös
Dudás Csaba, Fürged
Kiss Gergely, Kiskőrös
Farkas Csaba, Zákányszék
Fiala Zoltán, Lovasberény
Hangódi Csaba, Budapest
Fekete Zita, Dunaújváros
Vörös Eszter, Sé
Tuczai Attila, Szeged
Szabó Balázs, Debrecen
Nagy Krisztián, Salgótarján
Nagy Miklósné, Pátroha
Purzás Tibor, Buj
Domonkos László, Veszprém
Kovács Gábor, Dévaványa

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:

Németh Melinda, Dunaújváros

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Azt már pár alkalommal sikeresen megállapítottuk, hogy a világ egy nagy kitolás, ami legfőképpen abban nyilvánul meg, hogy az ember nem játszhat nyugodtan. Pedig az e havi felhozatalban kicsiny szerkesztőségünk minden tagjának megvolt a maga kis szórakozása: Vári Zolia a pásztoróráin kedvére gyűjtögethette az idétlen ACME-kütyüket, a Skies of Arcadiából kifolyólag Attison ismét ki-tört a lappangó grafománia, míg a fennmaradó gyanús népek elégedetten konstatálták, hogy megkezdődött PS2-n is a futbalszezon. Ebből adódóan bevezetőnk dekorációjának első nekifutásból egy bal hüvelykujjat szerettünk volna viszontlátni, aminek 80%-át egy vízhólyag takarja, de az elképzelés hallatán jeles grafikusunk pont ugyanazt mondta, mint amit Grath szokott, midőn a negyedik gölt rámolják be a hálójába. (Tehát nem tetszett neki.) Mindegy, azért az újságra is jutott egy kevés időnk: mivel úgyis pont egy évesek lettünk, gyorsan ki is cseréltük az arculatot egy kicsit áttekinthetőbbre. Ezzel kapcsolatban érdekelne a véleményetek, hogy tetszik most az újság, illetve ha van valamilyen ötletetek, hogy mivel tehetnénk jobbá (akár tartalmilag, akár kinézetben), akkor azt ne habozzatok megosztani velünk levélben vagy e-mailben. Béke veletek, Grath nemcsak Tekkenben béna, jöhet a ref-rén:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is.

PlayTime!-team

Ja, egy tanács: Ne focij PS2-n. Vízhólyagot okoz.





38 KLONOA 2
LUNATEA'S VEIL



40 SKIES OF ARCADIA



52 SHEEP, DOG
'N' WOLF



54 LOTUS CHALLENGE



46 TIF 2002

PLAYTEST



24 TONY HAWK 3



32 CEL DAMAGE



30 RESIDENT EVIL

Minden idők egyik legsikeresebb horrorjátéka megszállja a GAMECUBE-ot, és úgy néz ki, nem is távozik egyhamar.



50 FIFA 2002

Az EA SPORTS futbalsorozatának az idei évre aktualizált verziója, meglepő újításokkal.



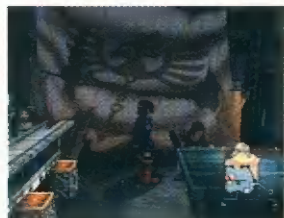
66 AIRBLADE

Képzletbeli extrém sportjáték gyönyörű grafikával, légi mutatványokkal.

PLAYTIPP

62 SKIES OF ARCADIA

Navigátorok kézikönyve, avagy részletes útmutató ARCADIA egén való tájékozódáshoz hajónaplóval, tokkal-vonóval.



PLAYNEWS

- 06 Hírek
- 11 Megjelent a GameCube
- 12 Xbox Conference
- 17 ECTS 2001
- 20 Toplisták

PREPLAY

- 22 Syphon Filter 3 (PSX)
- 24 Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
- 26 Jak and Daxter (PS2)
- 28 Pro Evolution Soccer (PS2)
- 30 Resident Evil (GC)
- 32 Cel Damage (XBOX)

PLAYTEST

- 36 Klonoa 2 (PS2)
- 40 Skies of Arcadia (DC)
- 46 This is Football 2002 (PS2)
- 50 FIFA 2002 (PS2)
- 52 Sheep, Dog'n'Wolf (PSX)
- 54 Lotus Challenge (PS2)
- 56 Extreme G3 (PS2)
- 58 Wacky Races (PS2)
- 60 Ooga Booga (DC)
- 62 Heavy Metal Geomatrix (DC)
- 64 Alone In The Dark 4 (DC)
- 66 Airblade (PS2)
- 68 Castlevania Chronicles (PSX)
- 70 Tintin Destination Adventure (PSX)
- 72 Nicktoons Racing (PSX)
- 73 Rocket Power Team Rocket Rescue (PSX)
- 75 Mary-Kate And Ashley Crush Course (PSX)
- 76 Europe Racer (PSX)

PLAYTIPP

- 78 Sheep, Dog'n'Wolf (PSX)
- 88 Skies of Arcadia (DC)
- 100 Utánunk a cheatözön

SOUL CALIBUR 2

ÚJABB ADAG BÖGYÖS DÖG

KIADÓ: **NAMCO** FEJLESZTŐ: **NAMCO**

MEGJELENÉS: **PS2/GC/XBOX 2002. TAVASZ (JAPÁN)**



Az utóbbi hónapok egyik legjobb híre, hogy a **Namco** elkötelezte magát a multiplatformos fejlesztés mellett, rengeteg sikervárományos játékuk elkészítését kezdték meg több gépre is. Ezek közül az általunk leginkább várt a DC-n hatalmas sikert aratott Soul Calibur folytatása, amely a játéktérmi verzió után **egyszerre jelenik majd meg PS2-re, GC-re és Xboxra**. Előző számunkban mindössze egy képet tudtunk mutatni, azóta sikerült újabbakat szerezni. Ezekből is látszik, hogy a Namconál sűrűn tanulmányozhatták a **DoA**-játékokat, hiszen a női karakterek sokkal bögyösebbek lettek, valamint a pályák is sokkal nagyobbak, változatosabbak, és állítólag lesznek összetörhető részei is a helyszíneknek. A legnépszerűbb karakterek (Taki, Mitsurugi, Ivy, Astoroth és Siegfried) visszatérnek, és lesz legalább három új versenyző is (megjelenik Sophitia húga, Cassandra; valamint lesz két új férfiú is: Yung Sung illetve Talim névre hallgatnak majd). A grafika az eddigiek alapján nem tűnik látványosan szebbnek, mint a DC-s előd volt, ám a program **még csak 30%-ban van kész**, fog ez még javulni.



SK8

KORITATÍV TEVÉKENYSÉG

KIADÓ: **RAGE** FEJLESZTŐ: **RAGE**

MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. VÉGE (PAL)**

Bár snowboardos és gördeszkás játékból annyi van, mint égen a csillag, lassan már a mi Lomcsink sem bírja mindet végigvinni, a görkorcsolyát kedvelők széles tábora eddig hoppon maradt. Az angol illetőségű **Rage** azonban nekik akarván kedveskedni belefogott egy ilyen játék fejlesztésébe. A programban megtaláljuk majd a **világ legjobb korisait** (mintegy tucatnyit), itt lesz például Cesar Mora, Da Silva és Jon Julio is – akinek ez az impresszív kínálat nem felel meg, az alkothat magának saját karaktert is. Ugyanez a helyzet a pályákkal is, az alpból szereplő tíz aréna mellé bármikor gyárthatunk újakat is, a – készítőik szerint – könnyen használható szerkesztőprogrammal. A megjelenési időből következően kijelenthetjük, hogy lehetőségünk lesz majd interneten keresztül is megmérkőzni egymással.



THE MOVIE SPIDER-MAN

KIADÓ: **ACTIVISION** FEJLESZTŐ: **TREYARCH**

MEGJELENÉS: **PS2/GC/XBOX 2002. MÁJUS 3. (NTSC)**

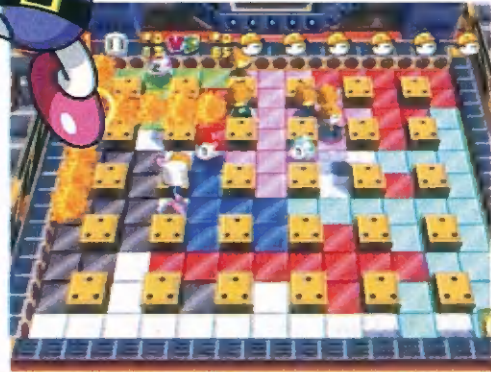


Az **Activision** egyik legnagyobb bevételi forrását mostanában a szuperhősöket felsorakoztató programok jelentik (persze ott van még nekik Tony szegényedjenek). A Spider-Man 2 számára, a következő bejelentett ilyen játék a jövő májusban az amerikai mozikba kerülő Pókember-film alapján készülő majd, és hűen követi majd a film eseményeit. A stílus nem változik sokat az előző rész(ek)hez képest: hősünket külső kameranézetből irányíthatjuk. A programban **az akció fog dominálni**, csak elenyésző számú logikai feladat lesz. A játéokban – és persze a filmekben is – Spider-Man legfőbb ellensége **Green Goblin** lesz, de pletykák szerint feltűnik majd **Vulture** és **dr. Octavius Octopus** is – ellenük (no meg a „szimpla” rosszfiúk ellen is) elsőszámú fegyverként hálónkat vehetjük be, rengetegféleképpen fonhatjuk-szöghetjük, mind a támadásnak, mind a védekezésnek több módja lesz. A hálövető képesség mellett nagy szerepet jut majd a Pókember ökleinek is. A grafika látványos fejlődésen ment keresztül, de véleményünk szerint a környezetre ráférne még némi munka (mellesleg a képek a **PS2**-verzióból valók). Jó hírek szuperhős-rajongóknak: az Activision játékokat készíti a Négy Csodálatos (**Fantastic Four**) kalandjaiból is, de az majd csak 2004-ben jelenik meg, és szintén egy filmen fog alapulni!

BOMBERMAN ONLINE BUMM A NETBE!

KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: HUDSON SOFT
MEGJELENÉS: DC 2001. OKTÓBER 20. (NTSC)

Bomberman valószínűleg mindenki ismeri: ő az a fura fejű kis fickó, aki folyton arénákban rohangászik a saját klónjaira vadászva, és ehhez kifogyhatatlan mennyiségben rendelkezik kicsiny, kanócos bombákkal. Most vége a DC-sek is részesülhetnek kalandjaiból, ráadásul azzal a bónusszal, hogy – a kalandjátékra hasonlító egyjátékos mód mellett – **online játéklehetőséget** kínál. Maximum négyen küzdhetünk majd meg egymással, összesen **5 játékmódban** (természetesen minden egyes módban pályák tucatjai állnak majd rendelkezésünkre, mindegyik a saját speciálisait, külön szabályaival), amelyek a következők: **Ring Match** (deathmatch nagyon kicsi arénákban felvehető bónuszok nélkül – aki a legtöbb pontot éri el a megadott idő alatt, az nyer); **Survival** (mindenkinek van három élete, aki végül életben marad, az nyer); **Panel Paint** (a robbanások szokásos hatásuk mellett saját színünkre színezik a padlót – az nyer, aki az idő lejártakor a tábla legnagyobb részét „birtokolja”); **Hyper Bomberman** (a bónuszok mellett különleges ikonokat is felszedhetünk – ha hármat elviszünk a pálya közepén levő házba, akkor mindenki más felrobban); **Submarine** (a pálya két részre van osztva, a játékosok nem léphetnek át a másik csapat területére, viszont a saját oldalukon lerakott bombák a másik térfélen fognak felrobbanni – ebből irtózatos szitkozódások lesznek!).



DNA DARK NATIVE APOSTLE A TÖK ÉLETLEN KATONA

KIADÓ: HUDSON SOFT FEJLESZTŐ: HUDSON SOFT MEGJELENÉS: PS2 2001. ŐSZ (JAPÁN)



Bomberman idősebbek számára – körülbelül így lehetne jellemezni a bombapotyogtatóval elhíresült Hudson legújabb játékát. A **DNA**-ban (magyarul ez a DNS) egy genetikailag módosított, tökéletes katonát alakítunk majd, aki a műtétek következtében amnéziában szenved – nekünk kell felidézni a múltunkat. A játékban **16 fegyverként bombák szolgálnak** majd, ugyanis a nanotechnológiának köszönhetően jobb kezünkkel végtelen mennyiségben gyárthatjuk ezeket. Másik kezünkre **biochipeket** kapcsolhatunk, amelyek különleges képességekkel ruháznak fel minket – normál bombák helyett termelhetünk villanógránátot, időzített aknát vagy füstbombát is, de lesznek olyan ismerősek is, mint a robbanás hatósugarának növelése vagy a gyorsaságunk növelése. Ellenfeleink a mutáns hüllő-mech-szuperember háromszögből kerülnek elő, és összesen hét pályán keresztül küzdhetünk elveszett emlékeinkért. A grafika igen egyedi lett, a **cel-shading** eljárást keresztettkék a képregények stílusával, így jött létre ez a látvány – őszintén szólva nekünk első ránézésre nem jött be...

APRÓ SÁG

■ Az Activision megállapodott a Quicksilver ruházati céggel, hogy a Tony Hawk's Pro Skater- illetve Kelly Slater's Pro Surfer-játékaikban a Quicksilver által készített ruhák fognak szerepelni, illetve a vállalat óriásplakátjai helyet kapnak majd a programokban.

■ A Namco bejelentette, hogy a Ridge Racer hatodik része, valamint a Soul Calibur 2 és a Dead to Rights programok megjelennek mindhárom újgenerációs konzolon. A különféle verziók egyidőben fognak megjelenni, kivéve a Dead to Rights-ot, amire a Microsoft három hónapos exkluzivitást „vásárolt”.

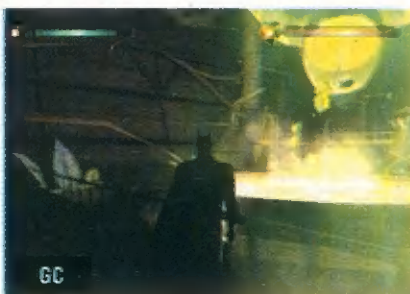
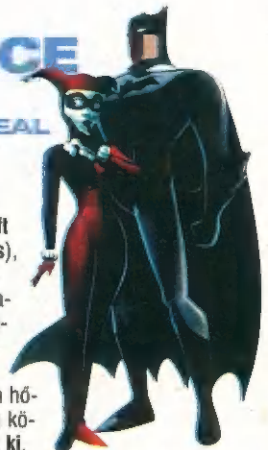
■ A GameCube újabb programokkal gazdagodik: a Namco kiadja a Klonoa 2 (leírását lásd ebben a számunkban) grafikai felbontású verzióját a konzolra, illetve egy Smashing Drive című arcade autóversenyt.

■ A Midway eddig egyetlen konzolra jelentette be hivatalosan a Mortal Kombat 5-öt, mégpedig Xboxra.

BATMAN VENGEANCE A BŐREGÉR BOSSZÚT ÁLL

KIADÓ: UBI SOFT FEJLESZTŐ: UBI SOFT MONTREAL
MEGJELENÉS: PS2 2001. NOVEMBER; GC 2001. DECEMBER

Az E3-riportunkban már beszámoltunk erről a játékról – a kiállításon még csak a PS2-es verzió volt kint, és az is meglehetősen gyengén muzsikált. Azóta a Ubi Soft bemutatta a program GC-s verzióját is (valamint bejelentették, hogy lesz Xboxra is), és ezzel már sokkal elégedettebbek voltunk. Mivel a játék nem valamelyik film, hanem **a rajzfilmek alapján készül**, ennek megfelelően a grafika nem realisztikus, hanem rajzfilmszerű – ezzel együtt nem vagyunk kibékülve igazán vele. Az egyes szereplők animációi nagyszerűek lettek, Batman például **500 mozdulat végrehajtására képes**. A program nagyrészt a Spider-Man-ra fog hasonlítani, kiegészítve néhány Batmobilos száguldozós, illetve Batplane-es repkedős pályával. Küzdelemben hősrünk batarangjára, valamint közelharcra képességeire számíthat, végszükség esetén köpenyünkkel akár el is libbenhetünk a helyszínről. A **GC-változat sokkal jobban néz ki**, mint a PS2-es, köszönhetően a jobb textúráknak és a színes ködéffekteknak. Remélhetőleg az Xboxos verzió erre fog hasonlítani.



WRAITH

KIADÓ: ? FEJLESZTŐ: THE COLLECTIVE
MEGJELENÉS: XBOX 2002. VÉGE (NTSC)

A Wraith egy meglehetősen egyedi program lesz: **fantasy környezetben játszódó taktikai játék**, ahol egész hadseregeket vezethetünk majd hadba, ám a legérdekesebb, legfontosabb küzdelmeket mi magunk vívhatjuk majd meg. A különféle **mitológiai lények** hatalmas választékából (legalább százat terveznek – a legtöbb teljesen ellentmond a mesebeli lényekről kialakult véleménynek: a kentaurok például a káoszt szolgáló berzsekerek lesznek) állíthatjuk össze seregeinket, és kommandírozhatjuk azokat az ellenséges hadurak ellen. A tábornokok viadalait magunk vívhatjuk meg, igen – csak befolyásolva ezzel a csata végkimenetelét – vezető nélkül a seregek gyengébbek lesznek, és parancsaik lassabban jutnak el hozzájuk. Ezek az akciójelenetek nagyon látványosak lesznek, és itt némi **RPG-íz** is belekeveredik a játékba, generálisaink természetesen folyamatosan fejlődnek, új képességeket, varázslatokat tanulnak majd. Azt még nem lehet tudni, ki istápolja majd a játékot, a fejlesztők több kiadással is tárgyalnak.

DAVID BECKHAM'S SOCCER

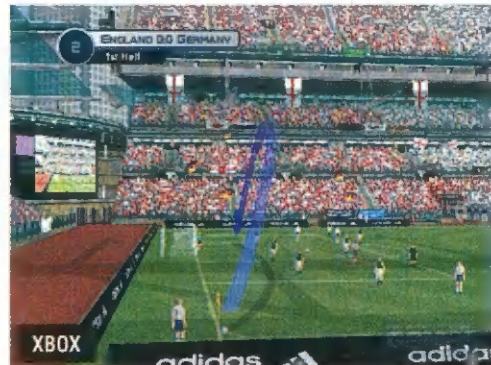
EGY DÁVID A GÓLIÁTOK MELLETT

KIADÓ: RAGE FEJLESZTŐ: RAGE
MEGJELENÉS PSX 2001. DECEMBER; PS2/XBOX 2002. NYÁR

Manapság annyi a focis játék, mint égen a csillag – habár cseppet sincs ezzel bajunk, Kozi meg ráadásul az egekben szálldos ettől. A **Rage** új vizekre (gyepekre) evezik, amikor megpróbál betörni erre az EA által uralt piacra. A játék legfőbb, és egyetlen egyedi pontja az, hogy sikerült meggyőzni **Mr. Beckhamet**, hogy működjön közre a programban. Az ő keze nyomát mindenhol láthatjuk a játékban: ő választotta ki a irányítható csapatokat (mintegy 150-et), ő volt a motion capture alanya, és természetesen ő az intro főszereplője is. Ezek mellett lesz a programban egy **Train with Beckham**-mód is, amiben maga a Mester magyarázza el, hogy hogyan is kellene 25-ről becsavarnunk a labdát a bal felsőbe. A **PSX-es** változatnak nagyon fogunk örülni, viszont a fejlettebb masináról származó képek pillanatnyilag még elég szörnyűek.



PSX



XBOX

G-SURFERS MÉG EGY WIPEOUT A HORIZONTON

KIADÓ: BLADE INTERACTIVE FEJLESZTŐ: BLADE INTERACTIVE

MEGJELENÉS: PS2 2002. TAVASZA (PAL)



A **Wipeout**nak igen nagy konkurenciával kell szembenéznie: csak ebben a számban szerepel az Extreme-G3 és – az ECTS-beszámolónkban – a NY Race, nemrég pedig hírt kaptunk a **G-Surfers**ről. Ekkora túledzésben nyilván mindenki megpróbál kitűnni valamivel, ez most is így van: azon túl, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legjobb ilyen játék, külön büszkék arra, hogy a 30 pálya mindegyike műholdas fényképek alapján lemodellezett városokban játszódik (természetesen mindenhol külön úgyelve a jellegzetességekre), és ezeken az utakon közel **10.000 km/h sebességgel** vágathatunk (ezzel az adattal tényleg mindenkit lefőznek). A városokban több millió poligont használtak fel az épületek megalkotására, és a **Blade** hírei szerint ezt **konstans 60 fps**-sel mozgatja az engine – éppen ezért később más játékokhoz is fel kívánják azt használni (legyen szabad szkeptikusan megjegyeznünk, hogy majd hisszük ha látjuk). Megemlítendő a játékhoz csomagolt pályakészítő, ami a látszat szerint annyira lesz felhasználóbarát, mint egy atomerőmű irányítópultja.

DINOZ NAGY AZ ISTEN ÁLLATKERTJE

KIADÓ: VIVENDI UNIVERSAL FEJLESZTŐ: OIKO ENTERTAINMENT
MEGJELENÉS: PS2 2002. TAVASZ (NTSC)

A **Dinoz** egy meglehetősen egyedi játék, első példány a dinólabda (dinozball) nevű sportot bemutató játékoknak. Az lesz célunk, hogy úgy kommandírozunk egy négy főből álló dinófalkát, hogy a tojáshat (a labdát) az ellenfél kráterébe (kapujába) juttassák. Né-

hány száraz tény: **négy kategóriába eső dinoszaurusz összesen 28-féle variációja** nevelgethető, ráadásul ezek a „játékosok” a meccsek, edzések alatt, ha jól teljesítenek, tíz szinten át fejlődhetnek. A mi feladatunk az alkalmazandó taktika, a felállítás kidolgozása lesz, no meg az egyik őslény irányítása. **Minden pálya más stratégiát igényel**, köszönhetően annak, hogy óriásiak lesznek, és rengeteg felhasználható dolgot rejtnek (titkos utak, felvehető extrák, segítő lények), amit ki kell használnunk a győzelem érdekében – a gép ugyanis már legkönnyebb szinten is ismeri ezeket a lehetőségeket. Nagyon reménykedünk benne, hogy kellően kiegyensúlyozzák a játékot, egyelőre nem tudjuk például, hogy mit lehet a repülő dinók ellen tenni, ha náluk van a labda, és az ilyen nagy pályákon kevésnek tűnik a négy játékos.



OUTCAST 2 THE LOST PARADISE JÁTSZD ÚJRA, SLADE!

KIADÓ: ? FEJLESZTŐ: APPEAL
MEGJELENÉS: PS2 2002. VÉGE (NTSC)

1999-ben PC-n az egyik legszebb, legösszetettebb és legélvezetesebb kalandjáték az **Outcast** volt – ennek ellenére meglehetősen nagy pénzügyi buktának bizonyult. Szerencsére az **Appeal** nem adta fel, a második rész munkálatai már előrehaladott állapotban vannak (ám a játék összetettsége miatt még igen sokat kell rá várakoznunk). Az első képeken csak a kalandjainknak otthont adó bolygó, Adelpha látszik – viszont már ebből is látszik, hogy a játék egyike lesz a legszebbeknek, a virágokat, fűszálakat, és faleveleket is külön modellezték. A játék alapjául szolgáló **Himalaya engine** a játékeret és a bolygót benépesítő lényeket 60fps-sel jeleníti meg, amitől, már ha igaz, minden-



kinek tátva marad majd a szája. A program ott kezdődik, ahol az első rész véget ért: **Cutter Slade** visszatér a Földre, ahonnan egy balul sikerült kísérlet miatt teleportálódott át Adelphára, a talanok világába. A második rész története szerint a talanokat megtámadta egy idegen civilizáció, nekünk kell segítenünk a békés népnek. A játék hosszabb lesz, mint elődje, legalább 80 óras játék-időre kell számítanunk – véleményünk szerint ez lehet **2002 egyik legjobb játéka!**



■ APRÓSÁG

■ A From Software világga kürtölte 2002-ben PS2-re megjelentetendő programjainak listáját:

Armored Core 3 Az óriás robotok ismét visszatérnek – a küldetéslemezeket be-számítva – már hatodszorra.

Shadow Tower Abyss Ez egy 3D-s RPG lesz, egy 1999-es PSX-játék folytatása.

Code: Inferno Ez egy RPG-elemekkel dú-sított akciójáték lesz, amiben egy dé-mont alakítunk.

■ Az id Soft legfőbb embere bejelentet-te, hogy a Doom 3 meg fog jelenni Xboxra, ráadásul valószínűleg előbb, mint PC-re (nem kell minden processzor-videoártya-driver verziót külön tesztel-ni). PS2-verzió is lehetséges, azonban csak grafikai gyengítésekkel.

POWERPUFF GIRLS VISZLÁT ÉS KÖSZI A ZELDÁKAT!

KIADÓ: BAM! DEVELOPMENT
FEJLESZTŐ: BAM! DEVELOPMENT
MEGJELENÉS: N64 2001. NOVEMBER (NTSC)



A PSX-től eltérően, amire még manapság is érkeznek jó játékok, a Nintendo 64 bites masi-nája utolsó napjait éli; szomorú kötelességünk-nek tesszünk eleget, amikor bemutatjuk a **Powerpuff Girlst**, ami a legutolsó angolul meg-jelenő N64-program lesz. A játék az N64 ele-nyészó számú verekedős programjainak szá-mát fogja szaporítani, a sorozatban szereplő karakterek teljes 3D-ben fogják egymást csé-pelni, rajzfilmszerű effektek garmadája által kí-sérve. A fejlesztők **15 interaktív helyszínt** ígér-nek: különféle, az ellenfelet sebző dolgokat (forró zuhany, rakéták, stb) kapcsolhatunk be, ha a pályák egyes pontjain speciális mozdula-tokat hajtunk végre. Ja, és **RIP N64!**

TOCA RACE DRIVER TOCA-VONÓVAL

KIADÓ: CODEMASTERS FEJLESZTŐ: INFOGRADES
MEGJELENÉS: PS2/XBOX 2002. ELEJE (NTSC)

Sokan várnak arra, hogy a Codemasters végre elkészítse PSX-en nagy sikert aratott TOCA-sorozatának harmadik részét, ezúttal valami fejlettebb platformra. A cég eleget tesz ezen kívánságoknak, ráadásul nem csak egy szimpla grafikai ráncfelvarráson megy keresztül a játék, hanem a stílusa is jelentősen megváltozik. A TOCA Race Driverben (Európán kívül Pro Race Driver lesz a címe) egy ifjú autóversenyző, bizonyos **Ryan McKane** szerepét fogjuk betölteni, akinek természetesen lesz családja, barátai-ellenfelei, no és persze rengeteg nőügye. Eddig csak azt közölték, hogy ezeknek a kapcsolatoknak mindegyike igencsak befolyásolja majd a játékot, arról azonban nem nyilatkoztak, hogy miként is fog ez történni. Mindenesetre a legfontosabb most is az eredményes versenyzés lesz – természetesen

rengeteg igazi versenysorozaton vehetünk részt, igazi ellenfelek, igazi autók ellen. Jó hír, hogy az autók valóságban fognak törni, és az ellenfelek intelligenciáját továbbfejlesztik: ha költösz velük, megjegyzi a képed, és attól kezdve ellened fognak játszani – lehet, hogy itt jön be a kalandjáték a képbe; ha meghívod egy sörre a kricsmiben, akkor kibékítheted...



UFC: TAPOUT

HARCOSOK KLUBJA

KIADÓ: CRAVE FEJLESZTŐ: DREAM PUBLISHING
MEGJELENÉS: XBOX 2001. NOVEMBER 15 (NTSC)

Amerika egy másik világ – ahol az emberek földimogyoró-vajas szendvicset esznek juharsziruppal, ahol az emberek feliratozzák a hegyeiket ott talán nem is lehet elvárni, hogy értelmes sportokkal szórakoztassák magukat a népek. Gondoljunk az amerikai focira, a baseballra vagy a wrestlingre (bár utóbbi inkább show, mint sport).

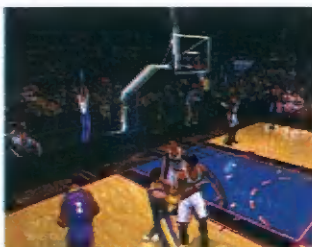


Utóbbinak létezik egy brutálisabb változata is, ahol a versenyzők tényleg ütők/rúgják egymást, és ahol a meneteknek akkor van vége, ha valaki elájul – ez az **Ultimate Fighting Championship**. Ennek a „sportnak” az első feldolgozása még DC-re jelent meg, a Tapout tulajdonképpen a folytatásnak is tekinthető – mindenben szebb lett és mindenben többet tud. 27 igazi versenyző kap majd helyet a játékban, mindegyiküket egyenként vetették alá a motion capture eljárásnak, és természetesen mindegyik a saját stílusában harcol. A grafika parádés lett, az egyes fickók arcát és izmait animálták, tucatnyi érzelmeket tudnak kifejezni. Az izzadság és a vér a harcok alatt hamar megjelenik majd testükön, és mindenkinek egyedi bevonulása lesz. Habár a stílus nem áll hozzánk túl közel, lehet, hogy majd teszünk vele egy próbát.

NBA 2K2 KOSARAT KAPUNK

KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: VISUAL CONCEPTS
MEGJELENÉS: DC/XBOX 2001. NOVEMBER; PS2 2001. DECEMBER

Noha az Electronic Arts nem tette be a lábát a Dreamcastra (sokak szerint ez is nagyban hozzájárult a DC idő előtti halálához), a sportjátékokban mégsem volt hiány, hiszen a Visual Concepts minden évben elkészítette a legkülönfélébb sportok DC-s verzióját. Az idei évtől kezdve ezek a programok már több platformra jelennek majd meg (a 2K3-as sorozat már GC-re is kijön), ezek közül egyelőre az NBA 2K2-ből szereztünk képeket. A program legfőbb újítása az internetes játék helyrehozása lesz, vége a folyamatos szaggatásnak, lag-problémáknak – még nyolc játékkal is folyamatos az akció (online játéka a 2K2-es sorozatban csak a DC-s változatban lesz lehetőségünk). Emellett csak a szokásos csiszolásokat hajtották végre: a legfrissebb NBA-felállással (azaz **Jordan is ott lesz**) találkozhatunk a programban, beépítették a játékba az új szabályokat, százas nagyságrendben készítettek új animációkat, és kapunk pár új kameraállást is. Képünk a PS2-változatból valók, ami csak annyiban tér el a DC-s változattól, hogy ott a tükröződések nem lesznek ilyen jól megoldva.



APRÓSÁG

■ A DC-sek kivételével az Infogrames megszerezte a Sega-játékok európai, illetve a Codemasters játékaiknak az egész világra kiterjedő disztribúciós jogait.

■ A Hudson bejelentette, hogy új játék fejlesztésébe kezdtek bele, melynek címe Bomberman Kart lesz – nomen est omen, ebből mindenki tudja mire számíthat.

■ A Nintendo idén sem vesz részt az őszi Tokyo Game Show-n, nem mutatják meg a világnak új GameCube-os programjait. A TGS egyébként október 12-14-én lesz.

■ A Codemasters gőzerővel dolgozik a Colin McRae Rally harmadik részén, bár azt egyelőre nem közölték, hogy milyen platformra fog megjelenni a játék.

MEGJELENT A

GAMECUBE

Megjelent Japánban a Nintendo új gépe, a GAMECUBE (legalább egyszer írjuk le szépen a nevét, ugyanis hivatalosan így kell), amihez mindössze három játékot lehetett megvenni, a Nintendo által kiadott **Luigi's Mansion**-t, a **Wave Race Blue Storm**-ot, illetve a Sega budget-árú játékát a **Super Monkey Ball**-t (azért ilyet még nem látott a világ: csökkentett árú játék a launch title-k között...). A Nintendo 450.000 darabot szállított a D-napon a boltokba, azok meg felkészültek a nagy rohamra: már éjfélkor kinyitottak a legnagyobb tömegre számító üzletek. A világ legnagyobb meglepetésére a rohamok elmaradtak, a legnagyobb tömeg körülbelül 150 főből állt, ami jócskán elmarad a PS2-t és a GBA-t váró ezrektől. Rádásul a vásárlók igen nagy része (a hírek szerint 10% körül) külföldi volt – hová tűnt a japán játék-megszállottság?!

Az első hétvége eladási eredményei azt mutatták, hogy a japánoknak a szeptember 11-i terrortámadás után is kell a kis lila doboz, a pár nappal később érkező pontos eladási adatok viszont már sokkal szomorúbb képről árulkodnak (az első, a Nintendo által becsült adatokat zárójelbe raktuk). Az első hétvégén mindössze 174.856 (300.000) GC-t adtak el. Az eladott játékok száma 178.352 (400.000) volt, a következő megoszlásban: Luigi's Mansion 137.677 (220.000), Super Monkey Ball 22.645 (80.000), Wave Race Blue Storm 20.030 (100.000). A helyzet tovább romlott a megjelenést követő héten, hiszen a további eladott 39.209 GC nem sokat javított a helyzeten, ugyanis ebben az időszakban másfélszer ennyi PS2-t és kétszer ennyi GBA-t adtak el. Játékok terén is ugyanilyen katasztrofális volt a

helyzet, Luigi visszaesett a nyolcadik helyre (a másodiktól, ugyanis az Ace Combat 4-ből többet adtak el), a másik két program pedig kiesett a top20-ból. A Nintendo ennek ellenére úgy gondolja, hogy év végéig egymillió körüli példányszámban tudja eladni a lila dobozt (november 23-án, a SNES kiadásának 11. évfordulóján elérhető lesz a narancsszínű és a fekete GC is). A konzol amerikai megjelenése november 18-án lesz, három nappal a Xboxé után – igaz, jóval több programmal, legalább tizzel, köszönhetően az **Acclaim** és a **Midway** áldásos tevékenységének. Európai kiadásról hivatalos információ még nincsen, egyelőre csak azt lehet tudni, hogy az EA óvatlanul közölte, hogy az **SSX Tricky**-t március 8-án adják ki, sokan valószínűsítik, hogy ez lesz a GC európai megjelenésének napja.

A legfőbb oka az enyhén szólva is fagyos fogadtatásnak a legtöbbször szerintem a három nappal korábbi terrortámadásban keresendőek (a japán játékosok nem azok a kimondottan aggodalmas fajták), hanem a játékok választékában. Ez egyrészt a programok számát, másrészt minőségét jelenti – az teljesen világos, hogy három játékkal nem lehet sok gépet eladni, még akkor sem, ha azok a legjobb minőségűek. Ebben az esetben pedig ez utóbbi jellemző sem áll fenn; igaz, hogy a Luigi's Mansion elkészítését is Miyamoto irányította, és igaz, hogy Mario is szerepel benne (őket kell megkeresnünk a kísértetkastélyban), mégsem tud felmutatni semmi forradalmat, rádásul a beszámoló alapján pár óra alatt unalmassá válik. A Wave Race hihetetlenül gyenge szereplésének az lehet az oka, hogy nem nyújt sokkal többet, mint az N64-változat, tulajdonképpen csak a

víz megvalósítása mutatja, hogy egy újgenerációs konzoljátékokat szemlélünk. A Super Monkey Balltól senki sem várta, hogy százazres példányszámban fogják eladni, hiszen a játéktérmi verzió már fél éve a japánok rendelkezésére áll. Igaz, rendkívüli mértékben feldíszítették, új játékmódok várnak rá, van egy rejtett karakter, és lehet multiplayerben is nyomni, ám a legtöbbször jobban örültek volna bármi másnak a Segától.

Természetesen azt nem lehet kijelenteni, hogy a GC megbukott, hiszen a rossz start után még előtörhet a konzol, csak jó játékok kellene rá. Az új Mario és Zelda, a Resident Evilék, no meg a Pokémonok biztosan milliós nagyságrendben fognak elkelni, csak az a kár, hogy ezekre a játékokra még legalább egy évet várni kell – még Japánban is.



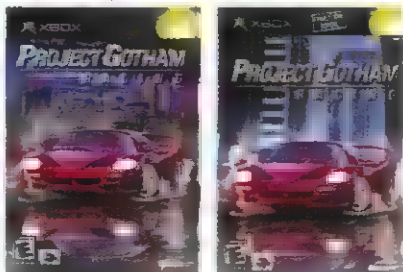
A TERROR HATÁSA A JÁTÉKIPARRA

"MAJDNEM MILIÁRD DOLLÁRRAL LETTEK KÖNYVEBBEK"

A New York és Washington ellen elkövetett szeptember 11-i szörnyű terrortámadások minden iparágat érintenek, gyakran hallani mostanában csödbbe ment repülőgéptársaságokról, biztosítók vagy turisztikai cégekről, a média azonban – némileg érthető módon – nem igazán foglalkozik a támadásnak a játékipar cégekre, illetve magukra a játékokra kifejtett hatásával. Ezek a hatások pedig jelentősek, helyenként súlyosak is lehetnek. Maguk a játékipar cégei is hatalmas veszteségeket szenvedtek el (zárójelben a részvény árfolyamváltozása a támadást követő héten). Mérsékelt veszteségeket könyvelhetett el a **THQ** (-2%) és az **Activision** (-5,1%); ennél komolyabban érintette a folyamat az **Electronic Arts**-ot (-9,3%), a **Midway**-t (-11,4%) és a **Take Two**-t (-13,6%). Voltak cégek, amelyek még ennél is rosszabbul jártak, ilyen volt a **Acclaim** (-16,6%), illetve az **Infogrames** és a **3DO** (mindkettő -20,4%). Ez azonban még mind semmi a nyolc legnagyobb japán játékipar veszteségeihez képest, ők (Sony, Nintendo, Sega, Konami, Namco, Capcom, SquareSoft, Enix) ugyanis összességében majdnem 26 milliárd dollárral lettek „könnyebbek” (a Nintendo-részvények többször is alulmúlták eddigi

mélypontjukat). Ez valószínűleg azzal is jár, hogy ezek a cégek kicsit szorosabba kötik majd a nadrágszíjait, kevesebb lesz majd a hirdetés, rendezvény – természetesen csak egy ideig, hiszen játékaikkal folyamatosan szerzik vissza a veszteséget, és a japán tőzsde is helyrebillen nemsokára, legalábbis az előrejelzések szerint.

A Konami bejelentette, hogy megvizsgálják, hogy szükség van-e a **MGS2** elhalasztására, de végül úgy döntöttek, hogy a program megjelenhet – csak a WTC-tornyokat szedik ki a játékból, és átírnak pár dialógust. A Microsoft **Project Gotham Racing**-jében is egyik város New York, innen szintén kikerülnek a leomlott felhőkarcolók, illetve a játék dobozát is áttervezik, hiszen



azokon is szerepeltek a tornyok. Az Ubi Soft bejelentette, hogy minden **Tom Clancy** művein alapuló játékukat alaposan átvizsgálják, ezek várhatóan nem fognak megjelenni idén. Minden New Yorkban játszódó játékot (pl ezen számkunkból a **NY Race** és a **G-Surfers**) átalakítanak, kivesszük belőlük az összeomlott épületeket. Az Activision a **Spider-Man**-filmen alapuló játékának megjelenését tolta el bizonytalan ideig, hiszen maga a film is később fog a mozikba kerülni (biztosan sokan látták a trailerjét a hazai mozikban, Pókemberünk a WTC két – azóta leomlott – tornya közé szőtt egy pókhálót, így kapta el a rosszfiúkat). Az Electronic Arts megváltoztatta a **Red Alert** borítóját, amin éppen a WTC-tornyok robbannak szét.

Természetesen a legnagyobb változások a repülőgépeket szerepeltető játékokat érik, a Sega jövő évre tolt a **Propeller Arena** megjelenését, a Namco beszüntette az **Ace Combat 4** reklámjait, és valószínűleg később is adják majd ki a játékot. A **Dropship** szintén késni fog (Európában a **Twisted Metal Black** is, egy olyan rész miatt, amikor egy repülőgépet kell szétlőni), a Microsoft PC-s **Flight Simulator**-ből pedig kivesszük a tornyokat és a Boeingekeket.

XBOX
CONFERENCE 2001

hogy a **Nintendo** is megrendezi minden évben a saját kis nyári fesztiválját Tokióban, úgy – ettől az évtől kezdve – **Microsoft** is hasonlóképpen cselekszik: kibéreltek egy kiállítótermet, meghívtak minden konzolokkal foglalkozó japán újságot és website-ot, és bemutatták, hogy mit is kínálnak Japánban. Először is módosították a konzol megjelenésének időpontját, ami családásokra adhat okot, ugyanis az előzetes bejelentésekkel ellentétben csak jövőre jelenik meg az **Xbox Japánban**, mégpedig február 22-én. (Nyilván **PR**-osok szerint nagyon jól hangzik az, hogy **2002/2/22**...). A késésért valószínűleg



kárpótolt majd mindenkit a programok magas színvonala, ugyanis a géppel egyidőben már kaphatóak lesznek olyan nagygyűk, mint **Soul Calibur 2**, **Dead or Alive 3**, a **Silent Hill** Xboxos verziója, valamint a **Jet Set Radio Future** (természetesen sok másik program mellett, lévén kb. 12-20 játékkal szándékoznak kezdeni). A kiállításon több új bejelentés is történt. A **Namco** például közölte a nagyérdeművel, hogy **Soul Calibur 2** és **Ridge Racer** legújabb része (ez a két játék egyszerre fog megjelenni mindhárom platformra) mellett két játékot fejlesztenek még a Microsoft konzoljára: **Dead to Rights** három hónappal a PS2-es verzió előtt fog megjelenni, és dolgoznak egy még meg nem nevezett akciójátékon, vélhetően egy Quake-szerű FPS-en. Az **Atlus** bejelentette, hogy **Shin Megami Tensei Online** néven kiadnak egy akció-stratégia programot, amely egy Japánban hihetetlenül népszerű játéksorozat sokadik epizódja lesz – ahogy a címből lehet sejteni, internetes játéklehetőséggel.

A bemutatott játékok mellett több más játékot is bejelentettek, illetve megerősítették, hogy fejlesztésük gőzerővel folyik, de ezek vagy nem európai embernek valók, vagy még nem áll rendelkezésre belőlük kép, ezeket az alábbi táblázatban szedtük csokorba:

JÁTÉKOK

Gaia Blade
Magides Fight
Master Slave
Runebird
Neverland Saga
Crimson Seas
Triangle Again
Panzer Dragoon
House of the Dead 3
Crazy Taxi Next
Kingdom Under Fire II
Bistro Cupid
Celestial Realms
Castle of Shikigami
Metal Dungeon
Myst III: Exile

JÁTÉKOK

Dead or Alive 3
Soul Calibur 2
Ridge Racer
Jet Set Radio Future
Soul Calibur 2
Ridge Racer
Jet Set Radio Future
Soul Calibur 2
Ridge Racer
Jet Set Radio Future

JÁTÉKOK

Szerepjáték az Eternal Ring alkotóitól
Online akciójáték gyermekeknek
Akció-RPG, főszerepben egy amnéziás varázslóval
Manga-RPG, ahol célunk minél erősebb rúnákat összegyűjteni
Egy japán gyűjtögetős kártyajáték konzol-adaptációja
Tengerrel borított világon játszódó RPG
Interaktív anime, egy teljes DVD-t megtöltve
Az egyik legnépszerűbb Saturn-játék folytatása
A jól ismert zombi-hentelés harmadik része
Több város, éjszakai küldetések, és online játék lehetősége!
Real-time stratégia, a la Age of Empires, sok CG-videóval
Étterem-manager játék, többszáz felszolgálható étellel
Manga RPG egy háború-sújtotta világban
Felfelé scrollozós 2D-s shoot'em up
Cybervilágban játszódó ATB-rendszert használó akció-RPG
Fotorealistikus grafikájú akciómentes kalandjáték

EX CHASER
KEZDJÜK A LEGGROSSZABBAL!

KIADÓ: IDEA FACTORY FEJLESZTŐ: XPEC ENTERTAINMENT

Az **Ex-Chaser** példaképe vitathatatlanul a **Diablo**, de **XPEC** fejlesztői sajnos nem sokat tudtak hozzáadni ahhoz, sőt! A grafika ugyan már 3D-s, ám közelében sincs annak, amit az **Xbox** nyújtani képes, a textúrák homályosak, a karakterek pedig cseppet sem részletesek. A felhasználható varázslatok száma már több vidulásra ad okot, egy egyedi rendszerrel az egyes mágikák kombinálható-



ak egymással, ha a négy játékos megfelelő sorrendben süti el azokat (egy példa: egy savesót követő szélvihar savhurrikánhoz vezet). Sajnos **online nem lesz játszható**, pedig az sokat dobott volna a gyengécske összképen. Az **Ex Chaser** a konferencia leggyengébb játéka volt (a **Style Laboratory**ról most nem beszélünk, az nem nekünk készült).



WORLD BILLIARD TOURNAMENT

DÁKÓK, GOLYÓK, LYUKAK...

KIADÓ: ASK FEJLESZTŐ: ASK

Billiárdban manapság már nem igazán lehet újat mondani, mégis elvárható, hogy minden újonnan megjelenő konzolon lökdösshessük a golyókat (ugyanígy mindig kell egy új Tetris is). A WBT-ben tucatnyi karakter közül választhatunk, melyek között akadnak mellényes, szivarozó öregurak, nyálás yuppie-k és tarajos punkok egyaránt, mindenki megtalálhatja a saját személyiségéhez legjobban illőt. Külön említésre méltó a közönség kidolgozottsága, minden néző teljesen 3D-s, és kitűnően vannak animálva: egy rosszul sikerült lökést követően nevetnek, ha sokáig tötyögünk elkezdének beszélgetni, viszont egy **mandíneres ütést** követően felpattannak, és tapsviharral jutalmaznak minket. Az külön izgalmas, hogy **lesz első játék, ahol alkalmunk lesz felszaladni a zöld posztót**, ha teljesen tehetségtelennek bizonyulunk.



DOUBLE STEAL

A CARMAGEDDON NYOMDOKAIN

KIADÓ: BUNKASHA PUBLISHING FEJLESZTŐ: BUNKASHA GAMES

A Double Steal volt az a program, ami a kiállításon a figyelmet leginkább megragadhatta (a DoA 3 és a Jet Set Radio Future mellett), a játékban 16 küldetésen keresztül **kell ámokfutást rendeznünk** kitalált nagyvárosokban. Minden pálya más és más, mindenhol más céljaink vannak (van, ahol mekkülnünk kell; van, ahol mi vagyunk a **üldözött**; van, ahol gyorsan el kell jutnunk valahová, és van, ahol a **rombolás a lényeg**), és minden pályán más autóba kell ülnünk – szerencsére a Bunkashánál nagyon tágra értelmezik az „autó” fogalmát, a tűzpiros **Ferrari-klón** mellett lesz alkalmunk Buggyval száguldozni, tankkal, APC-vel zúzni, de a legnagyobb élménynek a **monster truck** ígérkezik. A fejlesztők nem szívbjajosak: amellet, hogy mindent szétöröghetünk (megszokott látvány a játékban, hogy motorháztető vagy ajtók nélkül repesztünk), a **gyalogosokat is elgázolhatjuk**. A cég bejelentette, hogy angolul is meg fog jelenni a program – köszönjük!



JET SET RADIO FUTURE

KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: SMILEBIT

A **hihetetlen erőfeszítéssel** dolgozik a **Smilebit**-en, az E3 óta fényéveket fejlődött a program: már kipróbálható volt például a kétjátékos mód, ahol kooperatív módon kell végrehajtani a küldetéseket. A játékot kipróbálók szembekerülhettek a **rendőri erővel**, a gyalogos és motoros ellenfelek mellett tankok, extrém esetben vadászgépek is beköszöntek a várost telegraffító játékosoknak (az egyik fejlesztő lazán „végiggrindolt” egy harci helikopter forgó rotorján). A grafika megint egyedi, ezúttal ugyan nem cel-shadingnek, hanem **cel-shadingnek** hívják a Smilebit által kidolgozott grafikai stílust – a lényeg az, hogy gyönyörűen nézett ki; még az **animációk**-szal kapcsolatban visz-szafofgott VZ is úgy nyilatkozott, hogy ez kell neki.



GENMA ONIMUSHA ONIMUSHA X

KIADÓ: CAPCOM FEJLESZTŐ: CAPCOM

A **Capcom** első játéka **Xboxra** az **Onimusha** első részének teljesen felújított változata lesz, a történeten kívül szinte mindent megváltoztatnak benne. Egyrészt a grafikát turbózták fel, mindent sokkal nagyobb felbontású, részletesebb textúrák borítanak, mint a **PS2**-es változatban, és sokkal több **3D-s tereptárgyat** helyeztek el a pályákon. Több új szörnyet is kapunk, ráadásul ezek némelyike rendelkezik azzal az igen dühítő képességgel, hogy képesek elszívni a közelben lebegő lélekenergiát, ráadásul ettől még erősebbek is lesznek. A pályákat kicsit átalakítják (pl. minden tárgyat máshol lehet majd megtalálni), hogy azok is találjanak kihívást a játékosban, akik végigvitték a **PS2-es** változatot. A **Capcom** elnöke ezen kívül bejelentette, hogy gőzerővel készül a **Dino Crisis 3**, amely kizárólag **Xboxon** jelenik meg, illetve dolgoznak egy **BrainBox** munkacímén futó akciójátékon is, amely szintén csak a **Microsoft** konzolján lesz elérhető.



RELICS THE ABSOLUT SPIRIT A SZELLEMEK JÁTÉKA

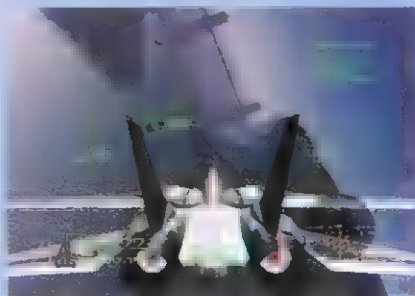
KIADÓ: BOTHTEC FEJLESZTŐ: BOTHTEC



Az eredeti **Relics 15 éve** jelent meg a játéktérmekekben, egy kizárólag **Japánban** kapható konzolon, hatalmas sikert aratva, és alaposan kidolgozott, ám bator kissé elvont történetének, valamint egyedi harcrendszerének köszönhetően hamar kultuszjátékká vált. A **BothTec** most összeszedte az eredeti rész alkotóit, és nekifogtak a folytatás elkészítésének. A játék különlegessége, hogy hősrünk már nem él, azaz egy szellemet kell irányítanunk, ami ugyebár jelentősen szűkíti szociális interakcióink körét. Az akciós RPG harc- és fejlődési rendszere teljesen megújul, a készítők azonban – az ötletlopást megelőzendő – semmit nem voltak hajlandóak megmutatni belőle. A meglehetősen elvont világ és a különféle vallások elemeiből táplálkozó sztori láttán a **japánok lelkesedtek**, a nyugati sajtó viszont csak a fülét vakargatta – nem sokat értettek belőle az emberek.

AIRFORCE DELTA 2

HALCO KODANSHI PUBLISHERS KODANSHI TOKYO



Erről a játékról már többször is hírt adtunk, ez lesz a **első** próbálkozása (az interneten mostanában felröppent egy pletyka, miszerint ezen, és a **Silent Hill 2**-n kívül minden más **Xboxos** játékukat törölték, de ezt semelyik érintett nem erősítette meg). Majdnem ötvenféle, repülő alkalmatosság vár ránk, amelyekkel körülbelül harminc küldetésben zuhanhatunk le – lesznek támadó és védekező küldetések, szembe kerülünk majd légi, szárazföldi és vízi ellenfelekkel is, de a legérdekesebbnek a zárt térben (barlangokban, alagutakban) játszódó misziók hangzanak. A játék már majdnem elkészült, biztos, hogy **Amerikában** és **Japánban** is a **Xbox** boltokba kerülésével egy napon jelenik meg.

STYLE LABORATORY JAJ! TRENDI LESZ A DIVAT?

KIADÓ: **RAITS** FEJLESZTŐ: **RAITS**

A **Style Laboratory** első pilantásra látszik, hogy csakis **japánok kreálánya** lehet: ki másnak jutna eszébe egy olyan **manager-játékot** elkészíteni, amiben egy divatcéget kell pátyolgatnunk?! Főbb tevékenységi köreink a következők lesznek: kiválasztani és megszerezni az ideális modelleket; elkészíteni minden idényhez a kollekciókat; betanítani a lányoknak, hogy melyik rucit milyen **csipőrázással** mutassanak be a nagydíjnyertesnek. A nők gyönyörűek (a hátterek valamilyen okból hiányoznak, ezt nem tudtuk mire venni), a lehetséges szín-anyag-szabásminta kombinációk száma **millió nagyságrendben** mozog – de hogy mi ezzel nem fogunk játszani, az holtbiztos!



MURAKUMIO BÁDOGRENDŐROK

KIADÓ: **FROM SOFTWARE** FEJLESZTŐ: **FROM SOFTWARE**

Noha sokáig mindenki azt hitte, hogy ■ Xboxon viszi tovább az sorozatot, ez nem következett be; az AC3 kizárólag PS2-n fog megjelenni. A leendő Xbox tulajdonosoknak nem kell azonban kétségbeesnie, a fejlesztő cég őket is ellátja a betevő adaggal, kizárólag nekik készül a ■. A játékban ■ közeli jövőben kell rendfenntartóként tevékenykednünk, természetesen egy mech „nyergében”; hatalmas városokban kell járőrözni. Ezek a harci gépek azonban – a sztereotípiáktól eltérően – hihetetlenül gyorsak, akár sebességgel is száguldhatsz a városban, vadászván a garázdálkodókra. A játék használja majd az Xbox winchesterét, ezért folyamatosan 60 fps-sel fog futni.



SEGA GT 2002 GT-BŐL SOHASEM ELEG

KIADÓ: **SEGA** FEJLESZTŐ: **WOW ENTERTAINMENT**

A **Sega** eddigi kísérletei, hogy lemásolják a **Sony Gran Turismo**jának sikerét eddig nem jártak különösebb sikerrel: sem a grafika minősége, sem az autók szimulációja nem tudott felőlni a példaképhez. A konferencián bemutatott – alig 10%-os készütségi fokon levő – **Sega GT 2002**-nek meg van a lehetősége, hogy ha nem is leelőzze, de legalábbis megközelítse a GT3-at. Az autók hasonló részletességgel vannak kidolgozva, ■ bemutatott videó alapján a fizika is közelíti a valósághoz, ■ legnegatívabb pont talán a pálya volt, ami legálább olyan izgalmasnak tűnt, mint a Test Course a GT-ből (természetesen ezen fognak javítani). A készítőik szerint rengeteg autógyártóval tárgyalnak, hogy tovább növelhessék az autók amúgy is igencsak impresszív számát (a legutóbbi **DC-s** változatban már **130 járgány** volt), és úgy néz ki, hogy mindegyik gyár engedélyezi az autók törését is.

DEAD OR ALIVE 3 ÚJABB HELYSZÍNI SZEMLE

KIADÓ: **TECMO** FEJLESZTŐ: **TECMO**

Előző számunkban már szenteltünk két oldalt ennek a **gyönyörű verekedős játéknak**, ■ konferencián azonban fény derült több apró részletre is, valamint szereztünk néhány újabb fantasztikus képet is. Itt lehetett először kipróbálni a téli pályát, ahol változó intenzitással havazik, és bemutatatták ■ **tokiói helyszínt** is (igaz, ezt még csak videó formájában), ahol többek között egy kis kifizetésbe is bedobhatjuk ellenfelünket. **Itagaki úr**, ■ **Team Ninja** főnöke azt is bejelentette, hogy a **DoA 3** februárban megjelenő japán változatában lesznek újabb dolgok (új támadások és pályák, esetleg egy új karakter is), ám az **Xbox**ba beépített **kábelmodem-winchester** kombinációnak köszönhetően ezeket majd mindenki letöltheti magának.

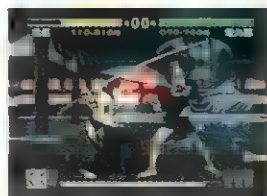


KABUKI WARRIORS (ZAN KABUKI) KÜZDELEM A SZÍNPADON

KIADÓ: CRAVE FEJLESZTŐ: GENKI

Az első látásra szimpla **Soul Calibur**-klónnak látszik a **Kabuki Warriors** valójában teljesen más játék, sokkal több, és sokkal kevesebb is egyszerre annál. A játékban **kabuki drámákban** vehetünk részt (ezek olyan színpadi előadások, amelyek a japán történelem jelentős csatáit jelenítik meg, sok jelképes harccal, furcsa kosztümökkel és maszkokkal, valamint drámai végkifejlettel), tehát nem feltétlenül az a cél, hogy legyőzzük az ellenfelet, hanem az is, hogy a történetnek megfelelően cselekedjünk – ha a

„forgatókönyv” tiltja, nem szabad lecsapnunk az ellenfélre. Kis **kalandelemet** is belekevertek ■ játékba: társulatunkkal **körbeutazhatjuk az országot**, mindenhol kicsit változtatva az előadáson, a bevételből pedig egyre szebb és jobb díszleteket vásárolhatunk. Ez rendben is lenne, viszont egyelőre a játék úgy néz ki, mintha **PSX-re** írták volna, vagy újrarajzolják az egészet, vagy sikertelenül fog eltűnni ■ sülyesztőben...

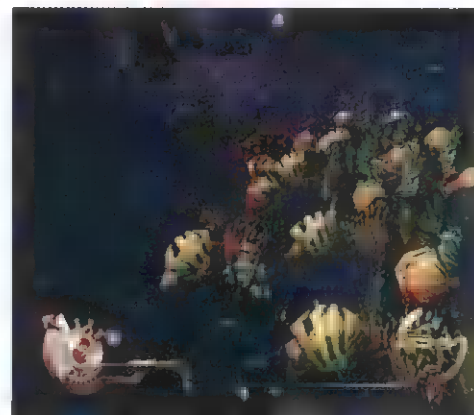


GUNVALKYRIE A VALKÜROK ÁGYUZÁSA

KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: SMILEBIT

Ennek az eredetileg **Dreamcast**-ra, ma már csak **Xboxra** készülő akciójátéknak főleg Japánban vannak hívei, ez volt számukra ■ konferencia egyik csúcspontja. Nekünk nem igazán jött be, már az E3-on sem, egyrészt maga a játékmenet sem kínál semmi újdonságot (hacsak azt nem,

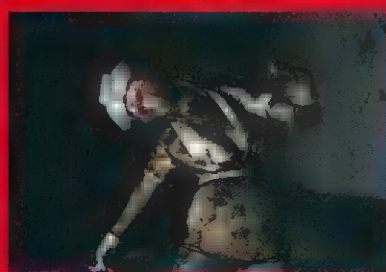
hogy harc közben sűrűn kell használnunk jet-packünket), és a grafikával sem voltunk megelégedve: igaz, hogy **rengeteg ellenfél** lehet ■ képernyőn a legcsekélyebb lassulás nélkül, viszont azok kidolgozása nem volt lehengerlő. Hiába ■ **Segások** által sokszor emlegetett „**electronic punk**” atmoszféra, minket inkább érdekel ■ **Smilebit** másik játéka, ■ **JSRF**. Azt mindenesetre sikerült megtudnunk, hogy nem lesz többjátékos-mód, viszont két karakter közül lehet majd választani.



XBOXRA VÁGVA SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

KIADÓ: KONAMI FEJLESZTŐ: KONAMI TÓKYÓ

A **Silent Hill** egyik leginkább várt játéka nemsokára megjelenik ■-re, ám egy kibővített, továbbfejlesztett verziót kap a Microsoft ■. Egészen pontosan még nem lehet tudni, hogy a **Silent Hill 2** kitétel mit takar, legalábbis ami a játékmenetet illeti. Az biztos, hogy a játék gyorsabban fog futni, mint PS2-es társa, és ■ textúrák is sokkal élesebbek, részletesebbek lesznek. A sztorin biztosan nem fognak változtatni, ám igen valószínű, hogy több új videót is kapunk majd, és lesznek ■ **új karakterek**. Amint megtudunk részleteket, azonnal beszámolunk róluk.





ects



LONDON EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW
2001 Szeptember 2-4.

A szórakoztató elektronikával kapcsolatos egyik legrégebbi kiállítás az ECTS (European Computer Trade Show), amelyet már mint tíz éve tartanak meg, hagyományosan Londonban. Igaz, egykori fényéből mára már sokat veszített, hiszen az eredeti évenkénti két alkalomból (tavasz és őszi) mára már csak egy maradt, sőt utóbbi években az is szóba került, hogy egész kiállítást megszüntetik. Ennek egész egyszerű, részben célszerűségi, részben gazdasági okai vannak. A legnagyobb kiadók (Activision, Electronic Arts, Sony, Nintendo, Microsoft) már több éve a kiállítás területén mutatják be kínálatukat, hanem a kiállítással egy időben saját bemutatókat szerveznek. Ezeket sokkal kisebb nyomorgás mellett, sokkal több gépen tudják bemutatni eljövendő játékaikat, továbbá – mint ahogy azt Electronic Arts egyik PR-se megjegyezte – még így is jóval olcsóbban jönnek ki, mintha az ECTS-en bérelnének standokat a szervezőktől. Idén ez a tendencia tovább folytatódott, mert ECTS kiállítótérében a "kicsik" mellett kizárólag a Ubi Soft és a Infogrames jelent meg, akik európai kiadók lévén nyilván kötelezőnek érezték a részvételt (oké, a Capcom is ott volt). GameCube játékból például mindössze egy volt kiállítva (a Kemco Universal Studiosa), amely ennek következtében megnyerte első – és szerintünk utolsó – díját, lett ugyanis nagy versenyben a kiállítás legjobb GC-játéka.

CRASH RAGE AGAINST THE MACHINE(S)

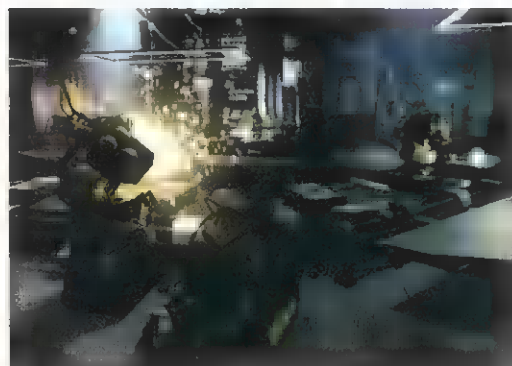
KIADÓ: RAGE FEJLESZTŐ: RAGE MEGJELENÉS: XBOX 2002. TAVASZ; PS2 2002 NYÁR

A Destruction Derby visszatér! No, nem egészen így van, de a Rage fejlesztőinek köszönhetően hamarosan (sajnos ANNYIRA nem hamarosan) valami nagyon hasonlót kapunk. A játék nagyon egyszerű: válassz kocsi, be az arénába, aztán próbáld elérni, hogy a te autód legyen az, amelyik a legtovább bírja. Teljesen élethű sérülési modell (minden egyes ütközést valós időben számol a program, tehát nem lesz két teljesen egyforma törés) és csinos grafika jellemzi a játékot (az Xbox-verzióban minden autó 10.000 poligonból is többből készül – a képek innen valók). Mindkét verzió tele lesz extrákkal, bónusz pályákkal, bónusz kocsikkal, és kicsit a grafika is különbözni fog. Reméljük eltalálják a DD hangulatát, és ismét napokat lehet majd eltölteni egymás darabokra aprításával! Sajnos online lehetőséget nem terveznek...



DUALITY HÁRMAS SZEREPEBEN

KIADÓ: DUALITY FEJLESZTŐ: TRILOBITE GRAPHICS
MEGJELENÉS: XBOX 2002. KÖZEPE (NTSC)



Az egyik legkellemesebb meglepetés, ami az ECTS-en ért minket, az a Duality volt. Olyan régen vártunk már egy igazi cyberpunk játékra, és tessék: itt van! A sötét hangulatú játékban egy céget ért támadás ügyében kell nyomoznunk egy zsoldost irányítva. Lassanként, ahogy haladunk előre, csatlakozik hozzánk egy hacker és később egy MI is. Ezeket a karaktereket nem egyszer irányítjuk, hanem váltogathatunk köztük attól függően, hogy milyen stílusban akarunk játszani, és mi illik legjobban a következő küldetésünkhöz. A játék különlegessége, hogy a földi helyszínek mellett (több nagyvárost modelleztek le, és tettek futurisztikussá) félig a cybertérben játszódik, hackerünk a terminálokon keresztül tud becsatlakozni, míg az MI értelemszerűen itt "él". Rengeteg mellékküldetés lesz a játékban (a zsoldossal rendőrré vagy akár bérnyilkossá válhatunk, a hacker pedig elkészítheti különféle vállalatok védelmi rendszerét is), és a grafika is rendkívül meggyőző volt – a játék feliratkozott "most wanted"-listánkra.



STRIDENT

KIADÓ: PHANTAGRAM FEJLESZTŐ: PHANTAGRAM
MEGJELENÉS: XBOX 2002. VÉGE (NTSC)

JÓVÓRE
JÓVÓBEN

A koreai illetőségű

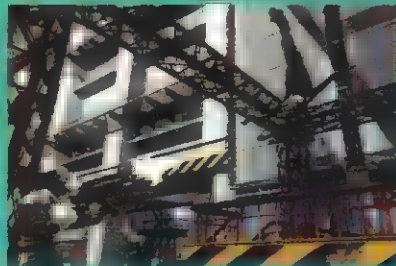
meg). A

két játékot mutatott be Xboxra (a

egy szintisza akciójáték, karakterünket külső nézetből irányítjuk a 20 küldetés alatt. A program a Harmadik Világháború után játszódik, amikor hatalmas cégek irányítják a Földet. Mi is egy ilyen cég alkalmazásában állunk majd elit rohamosztágoként (bár a sztoriban lesz pár csavar, fogunk még eredeti munkaadónk ellen is küzdeni). Küldetéseink rendkívül sokfélék lesznek (találkozók megücskítése, el-
lenséges osztagok lerochanása, vezetők kísérgetése), és ezekben néha nem is egyedül fogunk majd küzdeni; akár több tucatnyi ember élén próbálhatunk majd behatolni ellenséges területekre. Sajnos a játék még nem volt játszható, de a grafikát mindenki egyöntetű lelkesedéssel fogadta, szóval egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy

lesz!

hog



SUNNY GARCIA SURFING

AZ UBI SOFT HULLÁMVÖLGYE

KIADÓ: UBI SOFT FEJLESZTŐ: UBI SOFT MEGJELENÉS: PS2 2001. NOVEMBER (NTSC)



Az Ubi Soft nagy merészen belépett az extrém sportokat bemutató játékok arénájába. Talán meglehet, hogy nem kellett volna... Lehet, hogy ez elhamarkodott kijelentésnek tűnik, de alig két hónappal a megjelenés előtt egyszerűen nem fejlődhet annyit a Sunny Garcia Surfing, hogy versenyképes legyen. A grafikája inkább gyenge, mint közepes, és igen furcsa, hogy egy ilyen játék esetén pont a víz kidolgozására nem fordítottak sok figyelmet, szinte egyszínű, kizárólag nagy hullámokat felmutató paca az óceán. Ehhez jön a trükkök meglehetősen alacsony száma, és az irányítás nehézsége. Talán inkább a Raymanekre kellene koncentrálni...



NEW YORK RACE

NEM BIZTOS, HOGY EZ A LEGJOBB CÍM...

KIADÓ: ? FEJLESZTŐ: KALISTO MEGJELENÉS: PS2 2001. NOVEMBER (PAL)



A New York Race a Wipeout babérjaira tör, egy futurisztikus versenyjátékról van szó, a stílus minden velejárójával: lebegő járművek, felvehető fegyverek és rengeteg alternatív útvonal díszíti a programot. A játékot ugyanakkor az úriembernek a tervei alapján készítik, aki anno Luc Besson Ötödik elemjében is megálmodta a jövő nagyvárosait, stílusa teljesen felismerhető, néhány jelenet akár a filmben is elment volna. Ugyanúgy repülő autók lesznek a járműveink, mint a filmben, mehetünk majd rendőrkocsival, pizzással és kipróbálhatjuk Bruce Willis taxiját is (a fejlesztők elmondták, hogy tárgyaltak a film licencléséről, de ez a terv végül kútba esett, úgyhogy hivatalosan semmi köze nincs egymáshoz a filmnek és a játéknak). A grafika erős közepes volt, néhány jelenetben pedig kinosan le is lassult (például amikor a civil forgalom is a képernyőn volt). Kiadója még nincs a játéknak, Kalistoék most házálnak a játékkal, viszont megesküdtek rá, hogy novemberben az európai boltok piacára kerül majd a játék.



ROCKY SZILVESZTERI MULATSÁGOK

KIADÓ: RAGE FEJLESZTŐ RAGE MEGJELENÉS: XBOX 2002. TAVASZ; PS2 2002. NYÁR

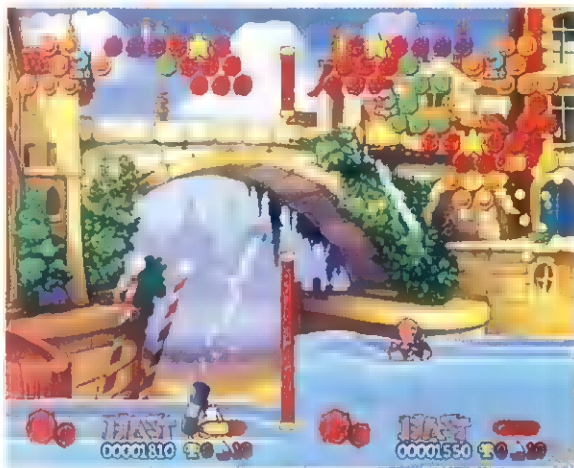
Nagyon úgy néz ki, hogy a játékkidák igen sok fantáziát – és pénzt – látnak Sylvester Stallone-ban (lásd pl. előző számunkban a Drivenről szóló hírt). A filmet nyilván senkinek nem kell bemutatnunk, ■ hasoncímű játékban pedig természetesen nekünk kell Rocky Balboa karrierjét és az ellenfelek arcberendezését egyengetnünk. Az egyjátékos módban minden ellenfelet elgyepálhatunk, akivel Rocky az öt filmben szembekerült, ami persze egyre durvuló nehézségi szintet jelent majd. Ezen kívül lesz minden, amit csak kívánhatunk – gyakorlás, Endurance mód (meddig bírjuk egy "élettelt"), KO mód (csak kiütéssel lehet győzni) és kétjátékos mód áll majd rendelkezésünkre. A játékból csak ■ Xbox-változat volt kiállítva (a képek is ebből vannak), a PS2 még nem volt harc képes állapotban. Pletykák szerint egyébként a játékot Gameboy Advance-ra is megcsinálják.



WORMS BLAST MEGINT ÁLL A BALHÉ!

KIADÓ: UBI SOFT FEJLESZTŐ: TEAM 17
MEGJELENÉS: PS2 2001. VÉGE; XBOX/GC 2002. TAVASZ

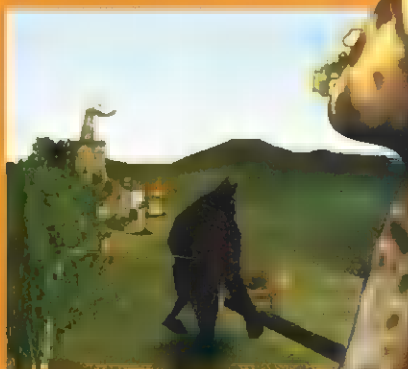
A világ legvérmesebb kukacai ismét lecsapnak, ráadásul immár 3D-ben. A játék ugyan sokban emlékeztet a régi részekre, ám a harmadik dimenzió új lehetőségeket adott a fejlesztőknek – sokkal több lehetőségünk lesz ugyanúgy az elbujásra, mint ■ alattomos tettek elkövetésére. Az alapok azonban változatlanok: ■ lehető legidősebb fegyverekkel felszerelve kell kiirtanunk a többi hernyót (sőt legnagyobb örömünkre marad mindannyiunk kedvence, a közsámár is!). Online lehetőségről egyelőre nincs szó, valószínűleg arra majd megjelentetnek egy új programot (mint a Worms World Party-t az Armageddon után). Lesznek például új, különleges játékmódok is: a képeinken például az látható, amikor két kukac egymás hajójának elsüllyesztésén fáradozik.



A BLASSULT ISTENEK FÖLDJÉN BLACK & WHITE

KIADÓ: MIDAS FEJLESZTŐ: LIONHEAD MEGJELENÉS: PSX 2001. november 23. (PAL)

Először mutatkozott be ■ nagyközönségnek az év egyik legjobb PC-s játékának -változata. Mint ahogy az 2000/1. számunk előzetesében is olvashattátok (habár a DC-változatot azóta már befejezték), ■ játékban egy istent alakítunk, amelyben népünkkel szemben elkövetett cselekedeteink függvényében lehetünk gonoszak vagy jók. Mivel a PC-n nagyon szép (és igencsak erőforrás-igényes!) program, igencsak kíváncsiak voltunk, hogy ehhez képest a PSX-es verzió lassú lesz-e vagy csúnya? Lassú lesz és közepesen csúnya. A játék még a fejlesztők is készséggel elismernek. Főként akkor lehet ezt észrevenni, amikor a kamerát akarjuk forgatni, ilyenkor szinte diafilmre hasonlít a program. A grafika már kicsivel jobb, hiszen tulajdonképpen semmi nem hiányzott a játékból, viszont az egyes embereket, alig lehetett észrevenni, teljesen beleolvadtak ■ talaj színébe. Az eredeti játék legérdekesebb, legegységibb jellegzetessége, az ún. titánok, azaz óriásira nőtt állatok nevelgetése szerencsére érintetlenül került át a játékba. Sajnos ez a játék már egyszerűen nem "fér el" a PSX-ben, szerencsére azonban, várhatóan a jövő nyáron jelennek majd meg.



ELADÁSI TOPLISTÁK

■ A VILÁG LEGKERESETTEBB JÁTÉKAI

US TOP 10

■ AMERIKAI ELADÁS TOPLISTA

1. **MADDEN NFL 2002**
ELECTRONIC ARTS PS2
2. **POKEMON CRYSTAL**
NINTENDO GBA
3. **GRAN TURISMO 3**
SONY PS2
4. **SUPER MARIO ADVANCE**
NINTENDO GBA
5. **NCAA FOOTBALL 2002**
ELECTRONIC ARTS PS2



6. **MARIO KART: CIRCUIT**
NINTENDO GBA
7. **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X**
CAPCOM PS2
8. **MADDEN NFL 2002**
ELECTRONIC ARTS PS2
9. **WORLD SERIES BASEBALL 2K2**
SEGA DC
10. **NBA STREET**
ELECTRONIC ARTS PS2



GB TOP 5

■ A LEGNÉPSZERÜBBEK ANGLIÁBAN

1. **MARIO KART: SUPER CIRCUIT**
NINTENDO GBA
2. **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X**
CAPCOM PS2
3. **DARK CLOUD**
SONY PS2
4. **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**
ACTIVISION PSX
5. **GRAN TURISMO 3**
SONY PS2



JAPAN TOP 5

■ A LEGJOBBAK JAPÁNBAN

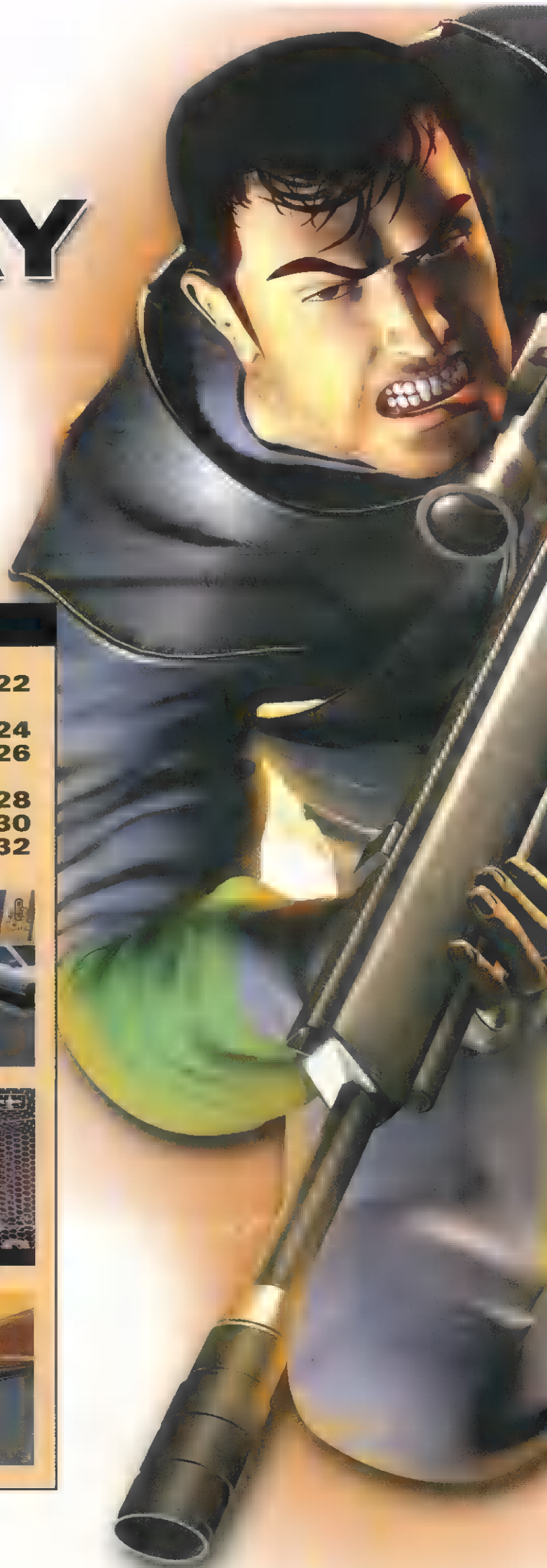
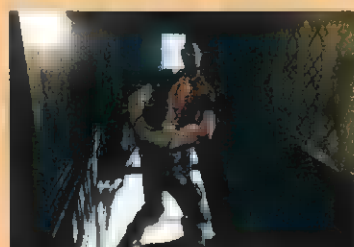
1. **DYNASTY WARRIORS 3.**
KOEI PS2
2. **SUPER ROBOT TAIASEN A**
BANPRESTO GBA
3. **ACE COMBAT 04**
NAMCO PS2
4. **AIR**
NEC I DC
5. **CAPCOM VS SNK 2001**
CAPCOM PS2

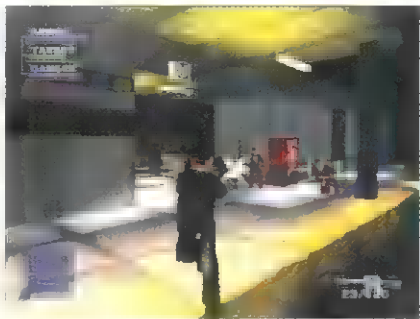


PREPLAY

TARTALOM

□ SYPHON FILTER 3	(PS)	22
□ TONY HAWK'S PRO SKATER 3	(PS2)	24
□ JAK AND DAXTER	(PS2)	26
□ PRO EVOLUTION SOCCER	(PS2)	28
□ RESIDENT EVIL	(GC)	30
□ CEL DAMAGE	(XBOX)	32

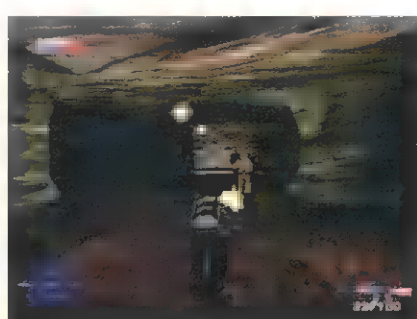




■ A metrórendőrség nevében lelövők minden bliccelőt



■ A tüzserésznünk élete ■ mi kezünkben van, bár ■ fordítva is igaz



■ Az aranybánya őrei tolvajnak néznek minket - de megízélnék a sértésért

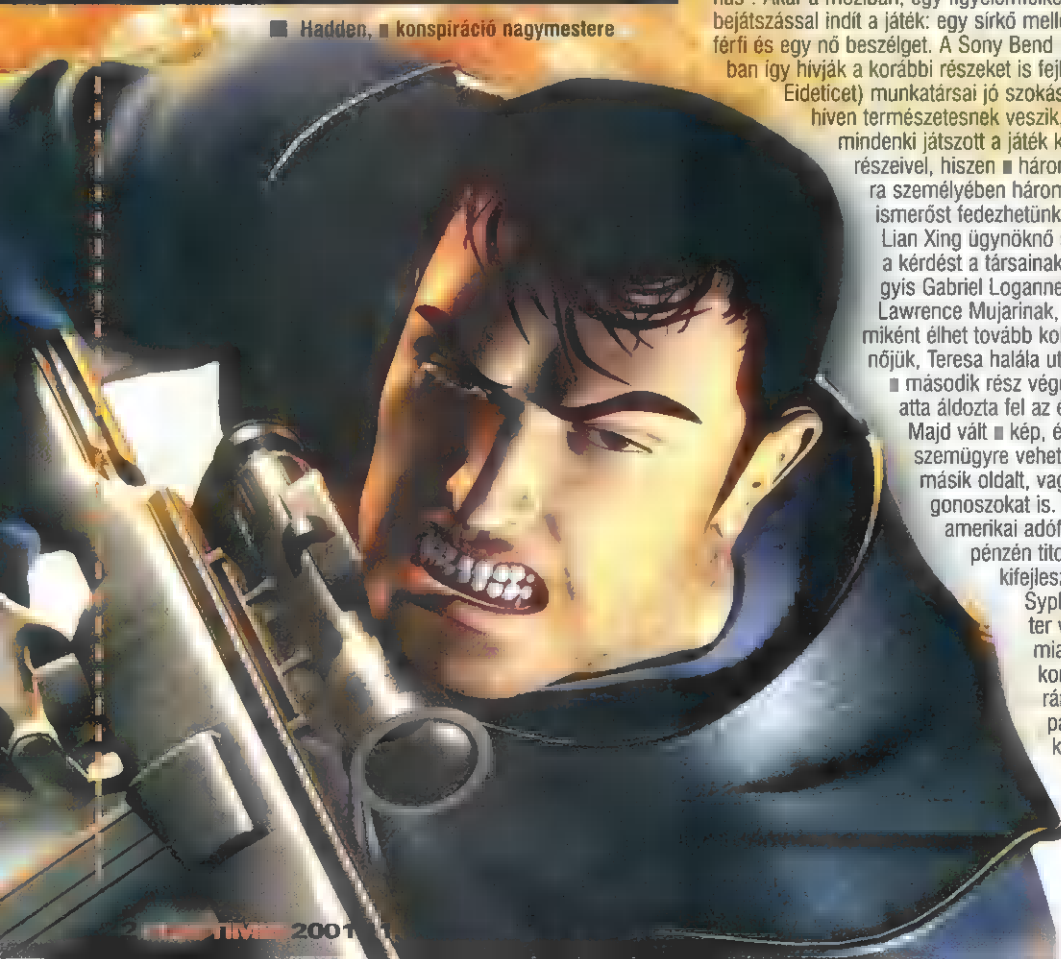
SYPHON FILTER 3

■ A GYILKOS VÍRUS HARMADJÁRA SZEDI ÁLDOZATAIT

AKCIÓ BONYOLULT BONY BEND MEGJENES 2001.11.14. NTSC



■ Hadden, ■ konspiráció nagymestere



Ajó kémsztorik mindig kelendők. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az újabb és újabb James Bond-filmek, amiknek talán sosem lesz vége – ■ rajongók legnagyobb öröme. Hasonló jelenséggé kezd válni a Syphon Filter PlayStationön, jóllehet ez a sorozat még csak ■ harmadik részénél tart. A cím hallatán már előre tudjuk, mire számíthatunk, és nem is kell csalódnunk: a történetben mindenki mindenki ellen konspirál, ■ aztán jövőnk mi, és ■ hangtompítós stukkerekkel (illetve minden egyéb eszközzel, ami a kezünk ügyébe akad) rendet teszünk. Persze nem túl nagy rendet, hogy azért még legyen téma egy következő epizódhoz – ha minden igaz, Logan ügynök története hamarosan PS2-n fog folytatódni, igaz már nem Syphon Filter titulussal.

Nézzük akkor, hol is tart a harmadik "felvonás". Akár a moziban, egy figyelemfelkeltő kis bejátszással indít a játék: egy sírkő mellett két férfi és egy nő beszélget. A Sony Bend (újában így hívják a korábbi részeket is fejlesztő Eideticet) munkatársai jó szokásukhoz híven természetesnek veszik, hogy mindenki játszott a játék korábbi részeivel, hiszen ■ három figura személyében három régi ismerőst fedezhetünk fel: Lian Xing ügynöknő szegezi a kérdést a társainak, vagyis Gabriel Logannek és Lawrence Mujařinak, hogy miként élhet tovább kolléganőjük, Teresa halála után, aki ■ második rész végén miatta áldozta fel az életét.

Majd vált ■ kép, és szemügyre vehetjük ■ másik oldalt, vagyis a gonoszokat is. Az amerikai adófizetők pénzén titokban kifejlesztett Syphon Filter vírus miatt jókora botrányt pattant ki, de természetesen egy főkutya sem akarja kitérgetni a szennyest, elvégre a bűnösöket ügynökeink feltetesei között kell keresni. A nyakig sáros külügyminiszter, Vincent Hadden, minden erejével azon van, hogy egy bűnbakot találjon. Ez a bűnbak pedig ki más is lehetne, mint Gabe Logan... A játék tulajdonképpen egy flashback: a Szenátus egy zárt meghallgatására nyerünk bebocsátást, s a feladatunk az lesz, hogy Gabe és társai korábbi tetteivel sorra cáfoljuk az elhangzó vádakat – természetesen személyesen átélve az elbeszéléseket. Mindjárt kezdésnek Gabe-et faggatják, mire egy két héttel korábban lejátszódott akcióban kell részt vennünk, ■ egy mesterlövészpuskával felszerelve egy tokiói toronyház szobájába kell befészkelni magunkat, ahonnan egy kínai vezetőt kell likvidálnunk a szomszédos ház ablakából.

Maga a játék lényege nagyjából semmit sem változott, tehát ■ sorozat kedvelőinek az alábbiakban nem sok újdonságot tudunk elmondani. A küldetések több pontból állnak, melyeket kivétel nélkül mind teljesítenünk kell – meghatározott személyek meggyilkolásától kezdve különféle bizonyítékok begyűjtéséig sokféle feladattal látnak el minket. Egyes feladatok előbbre valók, míg mások csak mondjuk a terep biztosításához kelljenek (mint mikor egy romos városban kell eltakarítanunk orvlövészeket), ezért néha a dolgokat felcserélhetjük, de alapvetően mégis csak lineáris a játék: általában ha végeztünk az egyik ponttal, akkor mehetünk ■ következőhöz.

Hőseinket külön-külön hallgatják ki, ezért olyan küldetésekről kezdnek ■ mesélni, amik nincsenek szoros kapcsolatban egymással, s ez meglehetősen tág teret biztosított a pályatervezők számára. Teljesen más időben, teljesen más helyszíneken játszódnak az egyes események, melyek során legfeljebb most Gabe-en és Lianon kívül irányíthatjuk a csapat biokémikus szakértőjét, Lawrence-t is. Afroamerikai barátunkkal például 1984-ben, az apartheid idején, egy dél-afrikai aranybányában akad dolgunk, ahol bennszülötteket dolgoztatnak rabszolgasorban, s mint kiderül, a munkásokat kísérleti nyúlak használatuk a Syphon Filter vírus teszteléséhez.

Kevés olyan akciójáték van, amiben annyira komplex környezet fogad minket, mint a Syphon Filter 3-ban. Mindegyik küldetés más-más taktikát kíván tőlünk, nem kis mértékben attól függően, hogy milyen fegyverek állnak a rendelkezésünkre, illetve az ellenség rendelkezésére. Például ahogy ■ valóságban is: orvlövészek látóterében maszkálni életveszélyes, s

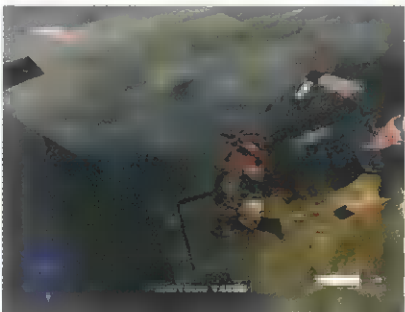


■ Orvlövész ellen pisztoly: nem túl bölcs döntés

ezért nekünk kell hamarabb kiszűrni őket: ennek érdekében tehát elővigyázatosan kell lopakodnunk, fedezéket kell keresnünk, majd óvatossan előkukkantva kell az ellenséget a célkeresztünkbe irányozni. Lehetőleg ■ fejre célozva, mert az intelligens környezethez az is hozzátartozik, hogy a különböző testrészek megölése eltérő sérüléseket okoz. A Syphon Filter-sorozatnak sajátos jellemző taktikai eleme a fejlődés – annál is inkább, mert nem csak mi viselhetünk golyóálló mellényt.

A korábbi részek mintájára egy egyszerű, de nagyon is funkcionális kijelző mutatja, ha valahonnan veszély fenyeget minket, illetve azt is, hogy a mi emberünk mennyire van rajta a célon. Tanácsos mindaddig észrevétlennek maradni, ameddig csak lehet. Ellenségeink emberi intelligenciájából ugyanis szerencsére futja arra is, hogy figyelmen kívül is tudnak lenni: ilyenkor aztán elővehetjük a késünket, és löszert spórolhatunk.

Nyilván a lopakodós gyilkolás lehetőségének volt köszönhető már korábban is, hogy amikor az első Syphon Filter megjelent, sokan csupán egy Metal Gear utánzatot láttak benne. Ez tulajdonképpen dicséret jelzőnek is felfogható, de azért ■ két akciójáték nem teljesen azonos. A különbség szembeötlő. Míg a Metal Gearben sebészi pontossággal vannak összeállítva a jelenetek, azaz ■ történetnek megfelelően csodásan megrendezett közjátékokat követnek még csodásabb akció részek, addig a Syphon Filterben kicsit többet engedik szóhoz jutni a játékost. Itt is van történet, itt is vannak közjátékok, de azok csak másodlagos szerepet kapnak, s a hangsúly a



■ Egy jó háziasszony jól bánik a késsel...



■ Nocsak: mik teremnek a dzsungelben a fán!

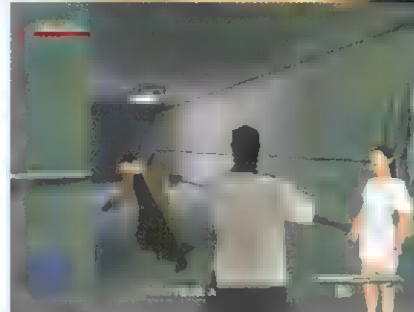
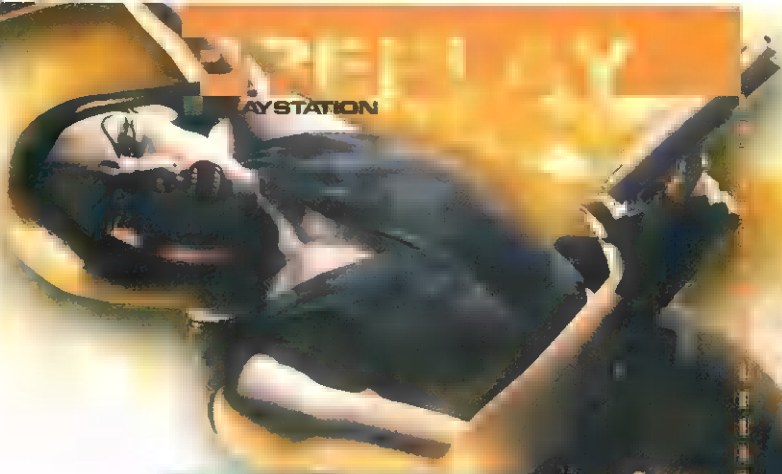
tűzharcokon, ■ cselekményen van. Jóllehet a harmadik epizód most kicsit közelebb áll a Metal Gearhez, mint a korábbi részek – gondolok ■ arra, hogy ■ helyszíneken szemlátomást több az ést kívánó megoldás, s kevesebb a pusztító tüzerrel igénylő feladat. Ezt tükrözi a fegyverválaszték is, hiszen ■ lesből támadáshoz szinte mindenhol találhatunk hangtompítós, vagy távcsöves fegyvereket, sőt újdonságként aknákat is lerakhatunk. Hogy ■ titkos ruszki csodafegyvert már ne is említsük: ezzel a fantasztikus eszközzel átláthatunk – és persze át is löhetünk – ■ falakon. (Eddig legfeljebb az N64-es Perfect Darkban vagy ■ PS2-es Red Factionban láthattunk hasonlót.) Persze azért megvannak ■ hagyományos fegyverek is: ha nem is túl diszkréten, de azért ■ ellenségtől elvett kalasnyikokkal is lehet osztani a halált, vagy szimplán a gyilkolás élvezetének hódolhatunk ■ egyéb főfegyverekkel, elvégre az erőszak roppant látványosan van reprodukálva a játékban. Hatalmas hatásokat vetnek, akiket shotgunnal lövünk hasba, sokszor össze-vissza lövöldözve vonaglanak azok, akik csak kisebb kaliberű golyóktól véreznek el, és így tovább.

A szerkesztőségünkbe egyelőre még csak a játék preview változata érkezett meg, de ahogy elnézzük, ebben már nagyjából minden benne van, beleértve az átvezető videókat is, amelyek szemlátomást új stílusban lettek "lencsevégre kapva". A készítőek ezúttal nem ragaszkodtak a rajzolt arcokhoz, úgyhogy a figurák normális, emberi mimikával rendelkeznek – amúgy ezt az apró nüanszt leszámítva már korábban is remek bejátszásokat nézhettünk végig, így természetesen most is kitérő rendezéssel prezentálják ■ jeleneteket.

A második részhez hasonlóan a játék ismét rendelkezik kétjátékos üzemmóddal, amivel kisebb deathmatchek játszhatók, továbbá van egy teljesen új üzemmód is: a főmenüből ún. mini játékok is indíthatók. Ezeknél különböző jellegű feladatokat kapunk, melyeket ■ multiplayer pályákon kell teljesíteniük: adott számú ellenfélt kell lemészárolnunk, pár öltönyös gazfickót kell orvul meggyilkolnunk, egy tűzserésszt kell megvédenünk, miközben az bombákat hatástalanít, netán egy táskát kell ellopunk észrevétlenül.

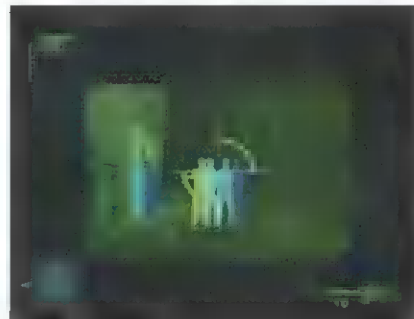
A Syphon Filter 3 kétségtelenül be fog jönni mindenkinek, aki az akciójátékokat szereti, de kiváltképp azoknak, akik már játszottak ■ korábbi részekkel. Elég csak a bevezető filmet megtekinteni, ami után jön a megszokott főmenü, melynek hátterében a játék jól ismert hősei és antihősei bukkannak fel (miközben ■ szintén már ismert és igencsak ütős főcímdzene hallható). Nyomban ráhangolódunk a sztorira, s úgy érezzük, mintha csak az imént hagytuk volna abba a második részt.

Már csak az a lényeges kérdés maradt hátra, hogy mikor lesz ■ játék ■ boltok polcain. Nos ■ hardcore Syphon Filter-rajongók nyilván melegebb éghajlatra kívánják bín Ladent – ■ le- és felmenő rokonságával egyetemben –, hiszen ■ Sony illetékes nemrégiben a kö-

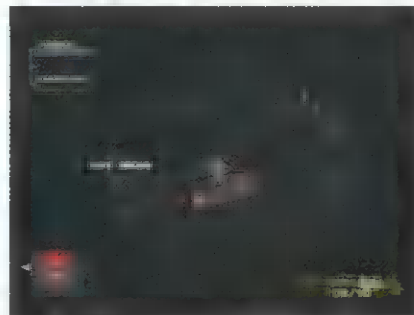


■ Egyet se féljen hölgyem, amíg engem lát

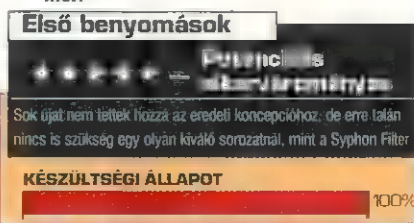
vetkező bejelentést tette: "gondos vizsgálat után úgy érezzük, a Syphon Filter 3 borítója, illetve a játékot beharangozó reklámkampány bemutatása talán tapintatlanság lenne ebben ■ tragikus időszakban". Az eredetileg szeptember 25-ére kitűzött megjelenési dátumot ezzel törölték, s bizonytalan ideig elhalasztották ■ kiadást. Legutóbbi értesítéseink szerint mondjuk szerencsére nem túl sokkal: ha minden igaz, az új dátum november 14.



■ ■ vagy részeg vagyok, vagy nem kéne úgy rángatni az éjjellátó távcsövet



■ Bumm a fejbe! A többi már mindenki ismeri



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

■ A SÓLYOM HARMADSZOR IS SZÁRNYAL

TIME: EXTRÉM SPORT GAME ACTIVISION FÉLÉRTŐ NEVERSOFT MEGJELENÉS: 2001.10.30



■ Az online játék örömei: ■ haverok



■ Ne lógasd a nózidat!



■ Vajon van olyan marha, aki ezt a való életben is előadja?!

A világ egyik legnépszerűbb játéka még szebb és sokrétűbb lesz, ráadásul interneten is játszhatunk vele. Minden fejlesztőnek fel kell kötnie ■ gatyáját, ha ennél jobbat akar csinálni...

Amikor 1997-ben megjelent az első Tony Hawk névvel fémjelzett gördeszkás játék, valószínűleg az Activision sem gondolta, hogy ekkora sikert fog aratni ■ program. No-ha nem ez volt az első ilyen játék, mégis ez indította be az azóta is tartó extrém sportdömpinget – manapság minden nagy cég az Electronic Artstól ■ Ubi Softig, az Infogramestől ■ Konamiig, az Acclaimtól a Koei-ig kiadja a saját verzióit ezekből a sportokból. Az Activision sem volt rest, a nagy konkurencia láttán létrehoztak egy új részleget a cégen belül, az Activision 02-t, amelynek egyetlen feladata az, hogy felügyelje a vállalat extrém sportokat bemutató játékait. Ezek közül a legnagyobb várakozás kétség kívül ■ Tony Hawk harmadik, immár új generációs konzolokon is megjelenő részét kíséri – és azért, amit a programból láttunk, ez a figyelem teljesen megérdemelt.

A Tony Hawk 3 meglehetősen sok platform

formra fog megjelenni (a PC-s, illetve a két GameBoyos – Color, Advance – változatról most nem írunk), elsőként PS2-re és PSX-re, majd – ■ Neversoftos fiúk állítása szerint még idén – GameCube-ra és végül valamikor jövőre Xboxra. Szerencsére az egyes verziók nem egyszerű átiratok, ún. portok lesznek, hanem megpróbálják kihasználni minden egyes gép képességeit – természetesen ez főként a grafikára vonatkozik.

Kiindulási alapként ■ fejlesztőknek ■ PS2-es változatot szolgált, ennek a készítése kezdődött legelőször. A Neversoft fejlesztői egy interjúban elárulták, hogy három ponton kívántak jelentős fejlesztéseket megvalósítani. Egyrészt az egyes pályákat kívánták mozgalmassabbá, változatosabbá tenni, másrészt sokkal nagyobb hangsúlyt akartak helyezni a többjátékos-módra, harmadszor pedig ■ trükközési rendszert szándékoztak megreformálni. Ezen változtatások mellett természetesen fejlettebb masinához méltó grafikát is készítettek.

Ez utóbbi tekintetben első pillantásra látszik, hogy sikerrel jártak, ■ játék ugyanis vitathatatlanul gyönyörű lett, még azok szerint is, akiket kiver a víz az ilyen jellegű programoktól. A Los Angeles-i pályán például az utcákon kell trükközniük, járókelők száza és autók tucatjai között. Szerencsére ■ sofőrök nem olyan vakok, mint az eddigi részekben – ha időben meglátják, hogy ott bénázunk az úttesten, akkor megállnak; ■ hevesebb vérmérsékletűek persze dudával és szitkokkal kísérték. A pályák ráadásul legalább háromszor akkoraak lesznek, mint az eddigiek, sokkal több időt igényel majd a kiismerésük, mint az előző részekben. Ezen felül interaktívabbak is lettek, feladataink nem csak abból állnak majd, hogy összeszedjük ■ S-K-A-T-E betűket, elérjük egy bizonyos pontszámot, vagy megtaláljuk az elrejtett videokazetát

(természetesen ezek azért megmaradnak), hanem sokkal változatosabb "küldetéseket" is kapunk. Minden pályán lesz például egy fotós, aki arra kér majd minket, hogy hajtsunk végre neki egy bizonyos trükköt – természetesen gúnyosan kacag majd egy-egy hatalmas taknyolás után, és okos tanácsokkal lát el minket, miközben erőlködünk. Ezen felül az egyes helyszíneken különféle egyedi dolgokat is végrehajthatunk: a kanadai pályán például egy embert kell megmentenünk szorult helyzetéből – ■ nyelve ugyanis hozzáfagyott egy villanypóznához. A megoldás igen egyszerű: nagy lendülettel neki kell gangoznunk, és egyet trükközni a fején. Egy másik helyszínen egy bódéba ragadt embernek kell segítenünk – meg kell találnunk neki a baltát, amivel ki tudja magát vágni. Los Angelesben előírdéhetünk egy földrengést is, ehhez négy speciális korláton kell végigcsúsznunk. Ha ez megvolt, akkor a városkép radikális átalakuláson megy keresztül, az épületek leomlanak, ■ fák kidőlnek – természetesen ez rengeteg lehetőséget kínál egy magunkfajta deszkásnak. Eltűnnek ■ második részéből ismert dollároskötegek is, amivel új deszkákat, trükköket vásárolhattunk, illetve karakterünk tulajdonságait turbózhattuk – ehelyett kis Tony Hawk 3 logókat kell összeszednünk – minden ilyen egy XP-t jelent, amivel kedvünkre fejleszthetjük figuránkat. Természetesen a különféle deszkák sem tűnnek el, minden pályán lesz egy új jármű elrejtve.



■ Még PSX-en is nagy ■ jól néz ki ■ játék



■ Ennyi pontért strapáltam magam?!



■ ■ pontszámok országában is próbálkozhatunk



■ Los Angeles – ■ E3 és ■ földrengések városa

A trükközési rendszer is nagy horderejű változásokon megy majd keresztül, az újonnan bevezetett ún. revert trükköknek köszönhetően. Ez azt jelenti, hogy földet érés után végrehajtva egy ilyet (az L2 rövid megnyomásával) nem szakad meg a kombó – folytathatjuk manuallal, egy újabb ugrással vagy akár egy "grindolással". Mivel minden egyes új trükk a kombóban növeli a pontszám szorzóját, könnyű elképzelni, hogy a kombók ilyen összeláncolásával milyen pontszámokat lehet elérni (az eddigi rekord THPS2-ben jóval tízmillió pont fölött van, a Neversoft állítása szerint ezt akár meg lehet majd háromszorozni is). Szintén újdonságnak számítanak a flatland trükkök is, amiket ugrás nélkül, egyenes talajon lehet megcsinálni (ezeket Rodney Mullan dolgozta ki, olyanokról van szó, mint a casper, truckstand, reemo slide) – meglehetősen bonyolult módon, ám természetesen rengeteg pontért cserébe. Természetesen ezek a flatland trükkök is kombinálhatók az említett revert-lehetőséggel. A lényeges újítások mellett lesznek újonnan bevezetett "normál" trükkök is dögvész, még a legprofibbak számára is nagy kihívást fog jelenteni a játék begyakorlása.

Talán még a fenti újításoknál is többet számít a multiplayer-mód továbbfejlesztése. Végre ■ PS2 is belép az internetes korszakba, ugyanis ■ THPS3 az első játék lesz, ami



■ Ha kicsuszszan alólam a deszka, kellemetlen élmények elé nézek...

támogatja az amerikai/európai modemeket. A játék kompatibilis lesz minden PS2-höz csatlakoztatható dial-up modemmel és kábelmodemmel (természetesen csak a Sony által engedélyezettekkel). Legfeljebb négyen játszhatnak együtt, a PC-s játékoknál már megszokott szerver-kliens megoldással, azaz valamelyik játékos előkészíti a terepet, kiválasztja ■ pályát és a szabályokat, ide csatlakozhat bárki a világ bármely részéről (ha a szerver dial-up modemmel rendelkezik, akkor csak ketten csatlakozhatnak hozzá, hogy ne legyen túl nagy a lag). Természetesen több játékmód is rendelkezésre áll (a szervert használó játékos bármikor változthat ezek között, ráadásul ki is dobhat valakit, ha az neki nem tetszően viselkedik), ezek közül legegyszerűbb a Trick Attack, amiben ■ cél pusztán minél nagyobb pontszám elérése. Ha valakinek nekimegyünk, akkor az elrontja kombóját, és ez igen idegesítő lehet, ha véletlenül éppen valami nagyon nagyot alkotna. Aki ilyen garázdaságokban leli örömét, annak tetszeni fog a Slap! nevű mód, amiben az ■ célunk, hogy a megadott idő alatt minél többször fellökjünk társainkat – egy lökés: egy frag. Ha te esel egy nagyot, akkor a pálya starthelyein egyikén "újjaéledsz", mintha csak Quake-eznél. A King of the Hill nevével ellentétben inkább a fogócskára hasonlít: ■ pálya közepén levő korona megszerzése a célunk. Ha nálunk van, akkor természetesen el kell kerülni a többieket, ehhez azonban nem elég iszkolni a többiek közeléből, hanem trükközniük is kell, mert ha nem tesszük, akkor folyamatosan lassulunk, egyre könnyebb célpontokká válunk. Nagyon jópofa, hogy akinél a korona van, az tényleg egy koronát visel, akár baseball-sapkája fellett! A Graffiti-módot az előző részekből szintén továbbfejlesztették, itt az a lényeg, hogy a pálya megjelölt helyein hajtsunk végre trükköket – így téve azt magunkévá. A többiek csak akkor tudják ezt elvenni tőlünk, ha ugyanott egy több pontot érő trükköt hajtanak végre. Ha egy hosszú kombóval a pálya több ilyen pontján is átme gyünk, akkor annak teljes pontszáma érvényes lesz minden megjelölendő területre – itt is igen fontos lesz a revert és flatlandok mesteri fokon való művelése. A negatív része ■ fentieknek, hogy modemet csak jövőre vásárolhatunk PS2-nkre, addig csak LAN-on (iLink kábelrel összekötött gépeken és tévéken) élvezhetjük pajtásaink társaságát.

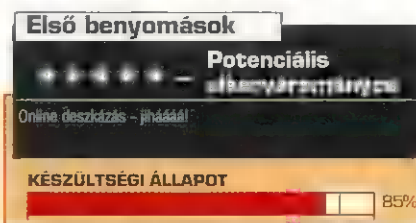
A játék minden konzolon tudja majd a felsorolt játéktechnikai újításokat (sőt, még a Tony Hawk 2x-ben is lesznek revert-trükkök), különbség csak a grafikában lesz. A PSX-verzióban ■ pályák kisebbek lesznek, mint a fejlettebb változatokban (fele-kétharmada lesz a méretük), Los Angelesben például nem indíthatjuk be a földrengést, hanem a földrengés után érkezünk oda. A GameCube-os verzióban élesebb textúrák lesznek, valamint kihasználja majd a játék az anti-aliasing effektet (recék eltüntetése a poligonok oldaláról) – "cserébe" nem lesz online lehetőség.



■ Reszkess, Casper!

Xboxon szintén lesz anti-aliasing, valamint egyéb grafikai fejlesztések is várhatóak (pl. a fű 3D-s lesz, nem egyszerű textúra), természetesen itt lesz internetes játéklehetőség, igaz, csak kábelmodemmel.

Mit is mondhatnánk még? A világ egyik legnépszerűbb játéka még szebb lesz, sokkal több trükköt hozhatunk elő benne, ráadásul interneten is játszhatunk (LaWMaN például megaláztathatja magát argentin, svájci vagy éppen nigériai fiatalokkal) – mindenkinek fel kell kötnie a gatyáját, aki ennél jobbat akar esznelni...



JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

■ FANTASZTIKUS CRASH-PÓTLÉK

TEMA AKCIO-PLATFORM SONY PLAYSTATION 2 NAUGHTY DOG MEGJELÉNÉS 2001. DECEMBER



■ Hőseink, és egy fontos eszköz: a Berregő™

gen öröndetes folyamatnak lehetünk tanúi ezen az őszön, a Sony ugyanis egyre nagyobb számban adja ki jobbnál-jobb PS2-es játékeit. Persze eddig is volt néhány nagy húzásuk (mint a Gran Turismo 3 vagy a Dark Cloud), de olyan játékaradatra, amit mostanában látunk tőlük, még nem volt példa. Egyedül ebben a számunkban olvashattok az Airblade-ről és a FIFA-sorozatot is lepipáló This is Football 2002-ről, de rengeteg játékot – ráadásul remek játékot – várhatunk tőlük még az idei év során: Dropship, ICO, Wipeout Fusion vagy a World Rally Championship aktuális része. Minderre a folyamatra a koronát ■ Jak & Daxter teszi fel, majdnem biztos, hogy a játék a karácsonyi eladási listák éllovasa lesz (bár az kérdéses, hogy a Metal Gear 2-t meg tudja-e szorítani).

Már az E3-beszámolómban is sokat lelkendeztünk a programról (PS2-es listánkon ötödik lett), most azonban hozzájutottunk egy játszható változathoz, és újra meggyőződhetünk róla, hogy a Naughty Dog igen csak ért ■ játékkészítéshez. Az 1986-ban alakult csapat a Crash-játékokkal meglehetősen nagy sikereket ért el (az általuk készített négy részből több mint 22 milliót adtak el – csak összevetésként, a tíz eddigi Final Fantasy 32 milliót jár), többek között a Crash Bandicoot: Warped-del övük a "Japánban legnagyobb példányszámban eladott amerikai fejlesztésű játék" is. Természetesen a kitűnő munkának meg is lett az eredménye, nem kisebb cég vásárolta meg ■ Naughty Dogot tokkal-vonóval, mint a konzolpiacon jelenleg vezető helyzetben levő



■ Azért ennek az ellenfélnek ■ kidolgozott-ságát nem vitték túlzásba a fejlesztők

Sony. A csapat lemondott a további Crash-játékok készítéséről (a Crash Bandicoot-jogok a Konami/Universal párosnál maradtak, a legújabb részt, a Wrath of Cortexet ők készítetik), és egy teljesen új játék – vele együtt pedig egy komplett világ – megalkotásába kezdtek.

A játékban ennek a világnak csupán kicsiny részét járhatjuk be (valamit kell hagyni a következő részre is), ez ■ táj azonban minden kétséget kizárólag idilli: tropikus világ vár ránk buja növényzettel, türkizkék tengerekkel és szinte állandó napsütéssel. Ezen a vidéken csupán három kisebb település található, amelyekben békeszerető népek laknak. A falvakat a Bölcsék irányítják, bár hogy miért, az tulajdonképpen kérdéses, ugyanis soha nem történik olyan eset, hogy bárki is kikérné a tanácsukat. Mágia nem létezik ezen a helyen, az ehhez legközelebb álló dolog az Eco, vagyis a föld energiája. Ez több helyen, több alakban tör elő a földből, ez működteti például a primitív gépeket (malmok, felvonók, ventilátorok).

Mindössze egy sziget van a közelben, ami kilóg ebből a Hawaii-környezetből, ez pedig a Misty Island. Ilyen névvel persze nem is lehet elvárni, hogy csupa kedves dolog fogadjon az odalátogató merész vándorokat. Amikor Jak és Daxter, a két kelekótya fiatal elhatározzák, hogy töviről-hegyire feltérképezik a köddel lepte szigetet, hamarosan baj történik: Daxter megcsúszik egy sziklán és beleesik egy tócsányi Dark Ecoba, a világ energiájának gonosz kivetülésébe. Szerencsére nem kap végzetes dőzist a szerből, azaz nem halálozik el. Ennél sokkal szerencsésebb (?) dolog történik vele: daliából átalakul egy kis menyétforma élőlényé. Mi tehet ilyenkor egy jóbarát? Jak megfogadja, hogy helyreállítja Daxter igazi formáját – kalandjaik itt kezdődnek, melynek során többek között meg kell majd küzdenünk egy gonosszá vált Bölccsel és találkozunk majd egy ősi fajjal is).

Ezek a kalandok meglehetősen sokrétűek lesznek, azaz igazából egyetlen kategóriába sem lehet besorolni a játékot. A Jak & Daxter alapvetően egy háromdimenziós platformjáték, amelyben a duó tagjai közül Jaket irányítjuk, míg Daxter általában ■ vállán csücsül. Ahogy vándorunk ■ világban, szokás szerint szembetalálkozunk különféle ször-



■ Az örömtánc oka az, hogy találtunk egy Power Cellt



■ Nohát, ■ még divat a csótányroppantó?!

nyekkel is, őket egy maflással, vagy ugrós támadásunkkal zúzhatjuk porrá. Ha esetleg mi kapnánk egy ütést, életerőnk egyharmada elvész, tehát három ütést bírunk ki (50 kis zöld bigyó felszedésével visszagyógyíthatunk egy harmadot – ilyeneket szétzúzott ládákban és az elpusztított szörnyek után találhatunk). Minden pályán fő célunk az, hogy Power Cellnek nevezett tárgyakat szerezzünk, ezek segítségével indulhatunk csak el a Bölcs lánya, ■ szemrevaló Kris által épített repülő szerkezettel északra, ahol a Daxter visszaválttatására képes személy lakik. Az egyes helyszíneken hat-nyolc ilyen Power Cellt szedhetünk össze (összesen 12 pálya lesz, melyek három nagy tájon belül helyezkednek el), ■ legkülönbébb feladatok meg-



■ Az már régen rossz, ha attól függünk, hogy Daxter felhú-z-e minket



■ Az elhalálzásban ■ a legszörnyűbb, hogy ez ■ majom szózatot intéz hozzánk



■ Szép kis páros... olyan intellektuális ki-nézetűek

oldásával. Az első faluban például kapunk egyet nagybátyánktól, ha adunk cserébe 90 orbot (vörös golyók, amiket a pályán el-szórva találhatunk meg). Szintén itt kaphatunk ilyen értékes jutalmat, ha ■ lusta pász-tor állatait beterejlük a karámba, vagy a pol-gármesternek helyrehozzuk a városka Eco-ellátottságát (ez már meglehetősen hosszú kaland, ugyanis több póznán is be kell állíta-nunk a tükröket, amik az Ecót "vezetik" a fa-luhoz). A tengerparton egy Power Cell lesz ■ jutalmunk, ha a madarakat végigkergetjük három nagy kilátón, de akkor is, ha a falu-ban lakó ornitológus kedvéért lelőkünk egy



■ Egyre feljebb és feljebb törünk

sziklaszirtról egy hatalmas tojást. A dzsun-gelben többek között meg kell küzdenünk egy hatalmas hűsevő növényvel, illetve fel kell jutnunk egy óriási torony tetejére. Eze-ken felül minijátékokban is részt vehetünk: lesz például halászás (meg van határozva, hogy melyik halat kell, illetve melyiket nem szabad kifognunk – egyszerű, de annál élvezetesebb játék), vagy versenyfutás – össze-sen nyolc ilyen ígérnek a készítőik.

A Jak & Daxter már két és fél éve fejlesztés alatt van – azért a hosszú idő, mert bele kellett tanulni ■ PS2 programozásába. A já-tékba belefeccölt temérdek óra busásan megtérült, technikai szempontból ugyanis a J&D az egyik legkidolgozottabb PS2-es program. Platformjátékokhoz képest a karakte-rek például hihetetlen részletgazdagsággal vannak kidolgozva, átlagban 4000 poligonból. Az egyes helyszínek is nagyon jók lettek, jóllehet itt már akad néhány ki-sebb negatívum (habár ezeket nagy valószí-



■ Kilátásaink meglehetősen gyászosak



■ Tiszta Hawaii!

nűséggel kijavít-ják ■ végleges verzióban): pél-dául a táj általában gazdagon van díszítve tereptárgyakkal, mégis, ■ tengerpartok némelyike teljesen kopár, egyszínű a homok és egy-színű a víz, ami nagyon elüt a pálya többi részétől. Viszont ■ játékban egész egyszerűen nincs ködösítés: ha felmá-szunk egy hegycsúcsra, akkor onnan ellátunk "a világ végéig". (A Misty Islandre pél-dául csak hajóval tudunk eljutni, viszont ha kimegyünk a partra, akkor láthatjuk annak hegyeit, kiemelkedő részeit – nagyon kelle-mes.) Ehhez kapcsolódik, hogy a játékban egyszer sem kell "Loading"-képernyőkre várakozni, mindenféle szünet nélkül tudjuk bejárni az egész világot! Ez ■ kis jelentő-ségűnek tűnő dolog nagyon megnöveli a játék élvezetét.

Külön említést érdemelnek az animációk, ugyanis itt nagyon kitettek magukért ■ fejlesztők. A karakterek animálásában tu-catnyi Disney-animátor is részt vett, en-nek köszönhetően teljesen sima és rajzfilmszerű lett az egyes figurák moz-gása. Ez persze főként Jaknál és Daxternél figyelhető meg. Egyszerű-en fantasztikus, hogy Dexter mi-lyen jól követi Jak mozgását: ha Jak úszik, akkor felmászik a fejére, ha egy szirtről lóg le a szőke fiú, akkor Dexter az övébe kapaszkodik, vagy felmászik, és elkezd húz-kodni az ujjainál fogva. Dexter egyébként ■ játék fő humorforrása: mindenkinek beszól, udvarol Krisnek (a válasz: "Ööö, nem kösz, sosem randizom állatok-kal") és általában minden bajba ő kerül bele.

A Jak & Daxternek már az előzetes verziójából lát-szik, hogy hihetetlenül élvez-teses lesz, nem csoda, hogy ■ Sony a második generáci-ós PS2-játékok koronájának nevezi. Valószínűleg hatal-mas siker lesz – és meg is érdemi! Örömteli hír, hogy ugyan még ez sincs telje-sen kész, a Naughty Dog-nál már eleve tervezgetik a folytatást.

Első benyomások

Potenciális

★★★★★

A Crash Bandicoot megalkotói új játékaival még magasabbra teszik a rúdát

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

70%



■ HARMADIK UTAS MEGOLDÁS

FD-61

KONAMI

KENAMI

2001.11.16. PAL



Kyicsiny szerkesztőségünk roppant elégedettséggel veti tudomásul, hogy megkezdődött az új szezon a focijátékok új bajnoki ■ címéért. Azt nemkülönben, hogy a sokszoros győztes FIFA és az új üdvöske (a TIF 2002) mellett egy harmadik versenyző, ■ Konami Pro Evolution Soccere is harcba indult. Túl nagy felhajtás mondjuk nem előzte meg a nevezését. A kiadó honlapján például egy árva szóval sem említi, hogy akadna ilyen játékok, és promóciós anyagaikban sem szentelnek különösebb teret neki, ami két okból is érthetetlen: egyszerűen olyan jeles PlayStation-sorozat PS2-leszármazottja, mint az ISS Pro (Japánban Winning Eleven néven futott); másrészt pedig mind megvalósítását, mind lehetőségeit tekintve akár titkos favoritja is lehet a fentebb említett bajnoki viadalnak. Mivel sajnos csak egy előzetes verziót tudtunk szerezni belőle,

le, amelyből szemlátomást hiányzik néhány dolog, nem lett volna sportszerű ■ konkurenciával együtt tesztelni – az oroszánkörmeit viszont már ebben a félkész verzióban is megmutatta.

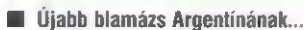
A játékokban egyaránt választathatunk nemzeti válogatottak és klubcsapatok közül. Utóbbiak között az előzetesben 52 szerepelt (30 európai, 10 amerikai és 6-6 ázsiai és afrikai), továbbá egy világválogatott. A magyar futball előkelő nemzetközi megítélését mi sem bizonyítja jobban, hogy ezek között kis hazánk aranylábú gyerekei is képviseltetik magukat, ha a világválogatottba még nem is delegáltunk túl sok résztvevőt... A klubcsapatokból 32 van a listán, köztük a legnevesebb európai csapatokkal, illetve nevenincs dél-amerikaiakkal, lévén utóbbiak városuk álneve alatt szerepelnek (a Boca Juniors például Buenos Aires néven). Utóbbi sajátosságának nyilván az az oka, hogy mióta ennyi pénz forog az elektronikus szórakoztatás iparágában, ■ legtöbb sportág nemzetközi szervezetei kökemény jogdíjakat követelnek a valós nevek szerepeltetéséért. Amelyik kiadó ilyesmire nem óhajt áldozni, az kénytelen rendszert az eredeti nevek eltorzított változatát használni. Valami korlátozott licenccel ■ Konami is vásárolhatott ez ügyben, ugyanis az európai és afrikai játékosok (csapatok) a saját nevükön szerepelnek, ■ dél-amerikaiak és az ázsiaiak viszont nem. Egy futballrajongónak egyrészt neveltség, másrészt idegesítő, ha ■ három legnagyobb istent Butatista ("Butagól" – haha), Roberto Larcos és Ravoldi néven látja viszont, ezt azonban most egy ügyes huszárvágással elkerülték a fejlesztők: ■ játékban van egy szerkesztő menü, ahol a vagy kéttucatnyi jellemző alapján nemcsak teljesen új játékosokat kreálhatunk, hanem a már meglévőket is átszerkeszthetjük.

A csapatokat ■ szakoskos barátságos meccsen kívül (ahol választható egy Európa-válogatott vs. Európán kívüli játékosokból álló válogatott



presztízsmeccs is) temérdek sorozatban játszathatjuk: világbajnoki rendszerek, kontinentális kupaküzdelmekben, a Bajnokok Ligájának rendszere alapján, de persze saját bajnokságot (Konami Cup) is fabrikálhatunk. Ezek között az előzetes néhány részén egyelőre csak egy játékost tudott kezelni a masina, de mivel a helyük megvolt, ■ véglegesen már valószínűleg nyolc játékos játszhat majd egyszerre, és természetesen itt sem marad ki ■ kétjátékos kooperatív mód sem.

Ennyit a száraz adatokról, és most át is térhetünk azokra, amelyek igazán nagyra tesznek egy focit. Kezdjük mondjuk a vizuális résszel; amely egyfajta kompromisszum a két konkurens megoldásai között. A közelképek ugyan látszik, hogy itt a játékosok kevesebb poligonból állnak, mint az ellenfeleknél, viszont hasonlítanak az eredetiekre (vs. FIFA), a textúrákat és az anatómiát pedig nem áldozták fel a poligonok oltárán (vs. TIF). A Pro Evolution Soccerben a játékok kilenc kameraállásból kísérhetjük figyelemmel, és úgy a játékosok animációja, mint a stadion és a közönség látványa alapján sem marad le különösebben a többiektől. A focijátékokhoz manapság már hozzátar-

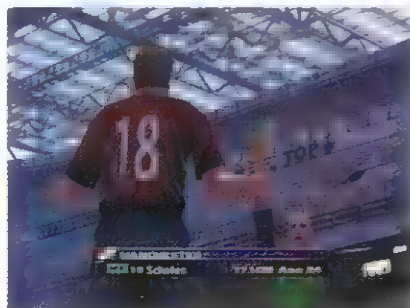




■ Egy ilyen derbin mindig telt ház van a virtuális Népstadionban

toznak ■ tv-közvetítések hangulatát idéző elemek (bevonulás, csapatfotó, tetszőleges kamerarálásból követhető lassítások, amelyeket akár el is menthetünk a memóriakártyára stb.), ami most sem marad el, sőt a szünetekben itt még egy összefoglalót is megnézhetünk az elmúlt játékrész legizgalmasabb jeleneteiből, ami remek hangulati elem. (Ugyanide tartoznak például olyan apróságok is, mint hogy például külön megcsinálták Roberto Carlos jellegzetes nekifutását ■ negyven méteres szabadrúgásaihoz. Ha pedig már szabadrúgásoknál tartunk: ebben a műfajban szintén nagy spíler Chilavert – itt Chavilert – is, aki kapusként (!) nem egyszer vezette már a Boca Juniors góllövőlistáját. Mondjuk legalább annyi gólt is kaptak miatta, amikor nem ért vissza a kapujába – és ez így van ebben a játékban is!)

Ami a legszokatlanabb lesz a másik két focihoz képest, az kétségtelenül az irányítás megoldása. A kezelőbillentyűk itt is kettős funkciót látnak el, aszerint, hogy a játékosunknál van-e a labda vagy sem (passz/lövés-fel szabadás/kiugratás/beadás-szöktetés, illetve kébél lökés/beadás), viszont ezek – szerintem – itt sokkal jobban megközelítik a valóságot, még ha eredményesség szempontjából kevésbé örvendetesek is. Példának okáért a kiugratás mindig jóval az emberünk elé megy, és rendszerint csak akkor sikeres, ha a támadó középpályás próbálja meg az ékeket (és persze jó irányban húzzuk a kart) – a pálya más részén vagy betömröült védelem ellen alkalmazva majdnem mindig kérészetni fog az ellenfél valamelyik játékosa. Ugyancsak az élethűséget fokozza az az elem is, hogy a hátulról történő becsúzás majdnem mindig lapot, és gyakorta kiállítást eredményez. A legszokatlanabb megoldás azonban mindenképpen az automatikus szere-



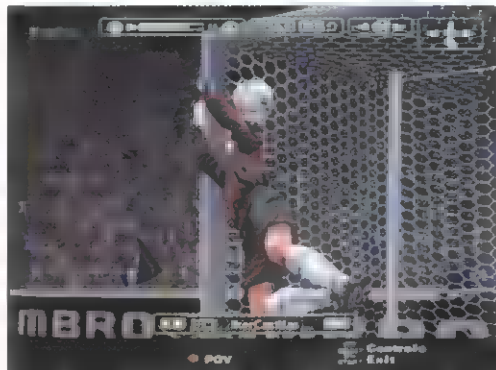
■ ...és szokásos végeredménye

lés sajátos intézménye: a labdát azonnal elvesztjük, ha úgy próbáljuk meg elvezetni ■ labdát az ellenfél játékosra mellett, hogy az kinyújtott lábával elérheti. Ez eleinte hisztérikus rohamokra ad okot a FIFA-hoz szokott játékosoknak, de idővel meg lehet szokni, sőt meg is lehet kedvelni, hiszen ■ valódi profi labdarúgásban is pontosan úgy működik ■ dolog, hogy aki sokat vezetgeti a bogyót, attól gyorsan elveszik (vagy fel-lökik). Az élethűség egyébként vonatkozik a gép elleni játékra is: a nehézségi szint öt fokozatban állítható (gyakorlottabb játékosoknak a hármas még egyenlő ellenfél ellen is a siker reményében játszható), de a legalcsonyabb itt nem "abszolút magyar" focistákat eredményez (mint mondjuk ■ FIFA-ban), hanem kevésbé kombinatív mesterséges intelligenciát.

A program audio része az előzetes verzióiban még csak félig volt készen. A közvetítést két neves angol szakkomentátor követi el, bár repertoárjukból még nyilvánvalóan hiányzik néhány fordulat. (Az viszont már most elmondható, hogy tényleg követik a meccset.) Nagyon jól sikerült a közönség hangjának megvalósítása, különösen az, hogy mindig az adott nemzetre jellemző szurkolónótákat és biztatásokat halljuk, ■ meccs állásának függvényében változó hangerővel. (Nigéria törzsi dobjai például valamilyen okból teljesen elnémulnak, ha Grath koma nem az egyes szintű gép ellen játszik...)

Egy szó, mint száz: remek kis focijáték készül a Konami boszorkánykonyhájában. Vannak még ugyan apróbb hibák és néhány nagyon gépies momentum benne (a játékos néha minden ok nélkül átlépi ■ feléje guruló labdát; a saját térfélről történő "lövés" – vagyis felszabadító rúgás – szinte mindig ugyanolyan hosszú, és az ellenfél kapusának kezében landol; szöktetéseknél a gép néha automatikusan olyan játékosra vált, amelyik nincs is a képernyőn stb.), de ezeket egy három hónappal a megjelenés előtt álló verzióban találtam. Ha ezeket kijavítják, még ■ TIF és ■ FIFA

legújabb verzióhoz képest is remek kis focijátékot üdvözölhetünk benne. Ha nem a legjobbat...



■ Nem baj: a lepke megvan!



■ Beckham megfésülködött a mérkőzésre

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális teljesítmény

Ha az előzetesben látott apróbb hibákat kijavítják, akkor reális alternatíva lehet a két naggyal szemben.

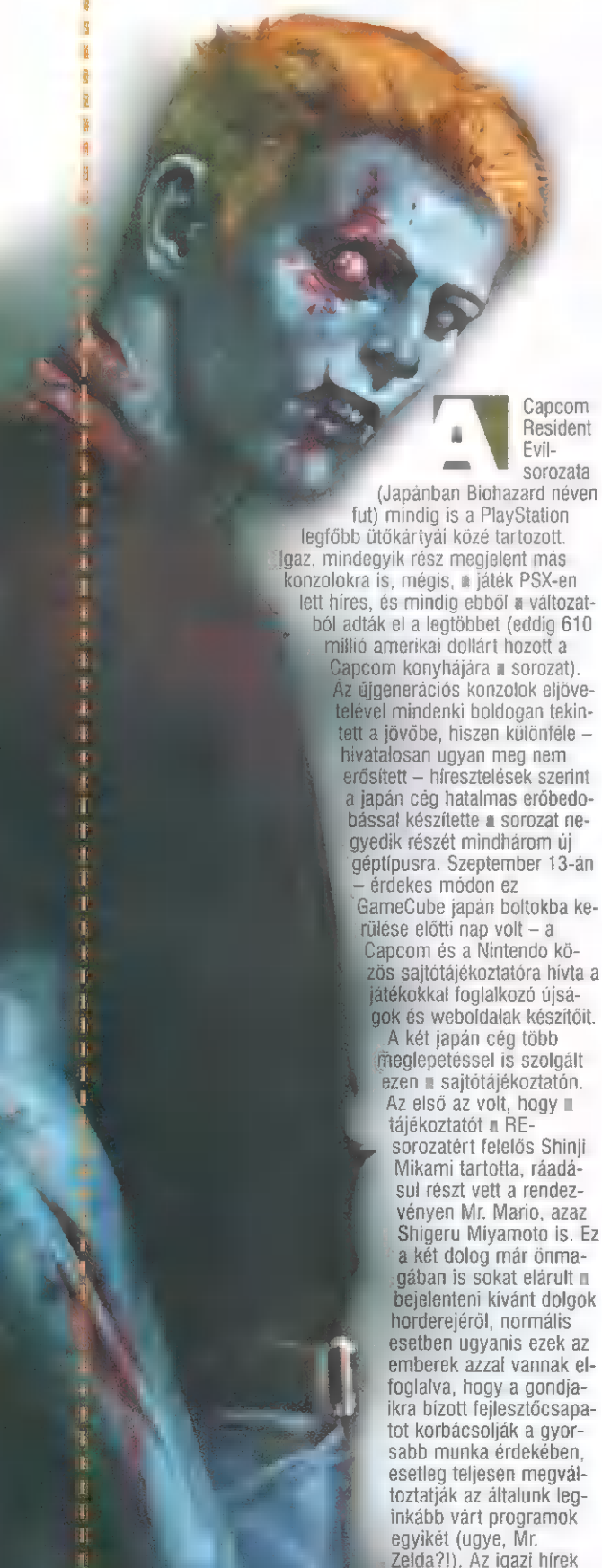
KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

90%

RESIDENT EVIL

■ RÉSZKÉSSÉ, GAMECUBE!

TYPE: HORROR FANTASY CAPCOM FEJLESZTŐ: CAPCOM JAPAN MEGJELENÉS: 2002.02.22 JAPAN



A Capcom Resident Evil-sorozata

(Japánban Biohazard néven)

mindig is a PlayStation legfőbb ütőkártyái közé tartozott.

Igaz, mindegyik rész megjelent más konzolokra is, mégis, ■ játék PSX-en lett híres, és mindig ebből ■ változatból adták el a legtöbbet (eddig 610 millió amerikai dollárt hozott a

Capcom konyhájára ■ sorozat).

Az újgenerációs konzolok eljövetelel

mindenki boldogan tekintett a jövőbe, hiszen különféle –

hivatalosan ugyan meg nem erősített – híresztelések szerint

a japán cég hatalmas erőbedobással készítette ■ sorozat

negyedik részét mindhárom új géptípusra. Szeptember 13-án

– érdekes módon ez GameCube japán boltokba

kezdése előtti nap volt – a

Capcom és a Nintendo közös

sajtótájékoztatóra hívta a

játékokkal foglalkozó újságok

és weboldalak készítőit.

A két japán cég több

meglepetéssel is szolgált

ezen ■ sajtótájékoztatón.

Az első az volt, hogy ■

tájékoztatót ■ RE-sorozatért

felelős Shinji Mikami tartotta, ráadásul

részt vett a rendezvényen

Mr. Mario, azaz Shigeru Miyamoto is. Ez

a két dolog már önmagában

is sokat elárult ■ bejelenteni

kívánt dolgok horderejéről, normális

esetben ugyanis ezek az emberek

azzal vannak elfoglalva, hogy

a gondjaikra bízott fejlesztőcsapat

korlátozottan a gyorsabb munka

érdekében, esetleg teljesen megváltatják

az általunk leginkább várt

programok egyikét (ugye, Mr.

Zelda?!). Az igazi hírek

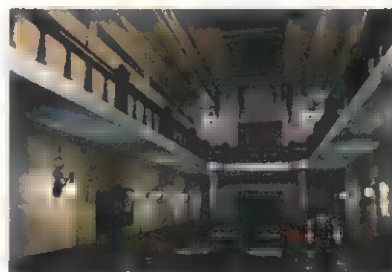
azonban valószínűleg mindenkit váratlanul értek: a Capcom közölte ugyanis, hogy a következő hat Resident Evil-játék csak és kizárólag GameCube-ra fog megjelenni. Ez egyben azt is jelenti, hogy az, aki az elkövetkezendő 2-3 évben Resident Evilekkel akar szórakozni, annak bizony be kell ruháznia egy GameCube-ra. Az természetesen nem szivárgott ki, hogy a Nintendo mennyit fizetett egy ilyen kaliberű sorozat hat részének

exkluzivitásáért; sőt, a hivatalos közlemény szerint nem is fizetett a cég, hanem a Capcom azért döntött így, hogy a sorozat rajongóinak csak egyféle konzolt kelljen megvennie – vagyis pusztán emberbaráti cselekedetről van szó. Na persze...

A szerződés keretében ■ Capcom átírja az eddigi Resident Evil-játékokat GameCube-ra, természetesen az első résszel kezdve, amely jövő márciusban jelenik majd meg Japánban,

■ ÖSSZEHASONLÍTÁS

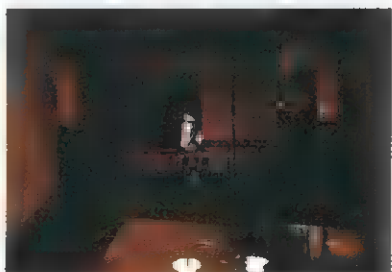
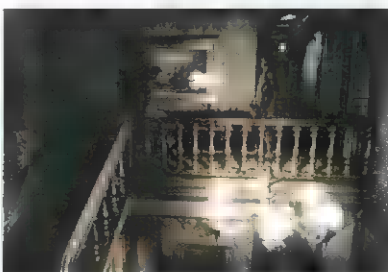
Igazán akkor látszik, hogy a Capcom fejlesztői mekkora munkát fektettek a Resident Evil újjáalkotásába, amikor összehasonlítjuk az új képeket az eredeti, PSX-es verzióval – persze ez a két gép tudása közti hihetetlen különbséget is jelzi. A felső képeken a kastély ebédője látszik – az egyes tárgyak nagyon kevés poligonból állnak ■ PSX-változatban, valamint a textúrák is teljesen elmosódottak. A GameCube-os képen ezek ■ negatívumok eltűntek, de ami itt nekünk leginkább tetszik, az a fényhatások realisztikus ábrázolása: az előtérben lévő székre úgy vetülnek az árnyékok, ahogy az a való életben is történne.



A második pár képen a kastély első termét láthatjuk, és a változások itt is elképesztőek. A GC-s verzióban ezernyi poligonból álló csodálatos gyertyatartók díszítik ■ helyszínt, a falakat málladozó tapéta, részletesen kidolgozott ajtók és szekrények borítják, a padló csodálatos tükröződésére pedig külön felhívánk ■ figyelmet.



A harmadik képpár szinte teljesen ugyanolyan körülmények között készült – A GC-s változatban figyelemre méltóak a fény- és árnyék-hatások, de itt talán még ennél is lenyűgözőbb, az, amit a falakkal műveltek: a csupasz felszín helyett részletesen textúrázott tapéta, az egyetlen, elmosódott kép helyett pedig több, részletesen kidolgozott festmény vár ránk.





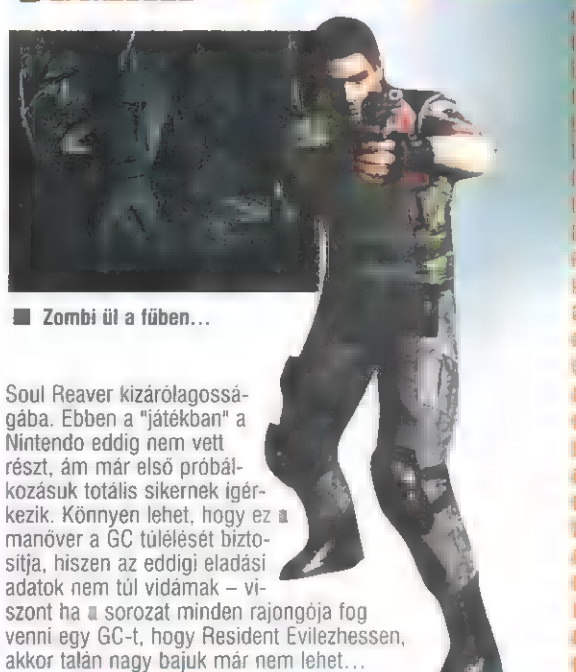
Hol vagytok nyomorultak?!



■ Lemegyek a pincébe egy kis borért

PREPLAY

■ GAMECUBE

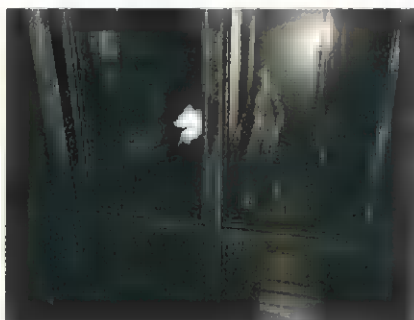


■ Zombi ül a fűben...

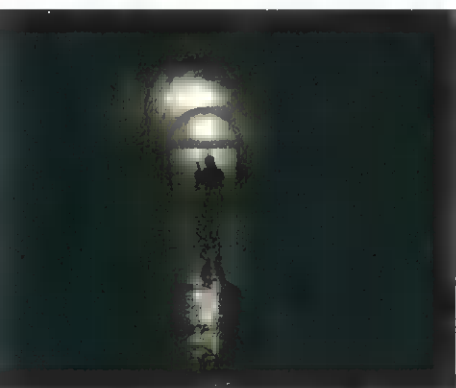


■ Balról Miyamoto úr, jobbról Mikami úr- két zseni?

és ezt pár hónapon belül követi az angol nyelvű változat. Ezt az epizódot teljesen újjáalkotják, ami főként a grafikára igaz, mert nagyon úgy néz ki, hogy ■ RE lesz ■ közeljövőben megjelenő legszebb GameCube-játék. A látvány tupírozásán kívül kicsit megvariálják majd a fejtörőket, az egyes tárgyakat máshol helyezik majd el, hogy az eredeti verzió ismerői is találkozzanak újdonságokkal. A közkére adott videóból több dolgot is leszűrhetünk: a zombik kinézete sokkal félelmetesebb lesz, ráadásul ■ sérülési rendszerük a Soldier of Fortune-ben tapasztaltakkal vetekszik: egy szerencsés találat a rakétavetőből csak egy nyálkás csomót hagy belőlük, azt viszont minden különösebb probléma nélkül elviselik, ha pár kés



■ Egy zajos bumma a fejbe!



■ Megnyerő helyszín (felhívánk ■ figyelmet az árnyékhatásokra)



■ Még jó, hogy nem vagyunk arachnofóbiások

áll ki a fejükből. A zombikat (és persze a többi dögöt is) okosabbá tették: például már tudják használni a kilincset, ezért nem segít rajtunk, ha átlépünk egy másik szobába. Az is könnyen leszűrhető a látottak alapján, hogy a program sokkal félelmetesebbé válik, hiszen mind a helyszínek, mind a hangok élethűbbé váltak (főként ha rendelkezünk valamilyen Dolby Surround hangrendszerrel; ekkor minden valószínűség szerint gyakori látogatói leszünk a legközelebbi szív- és idegklinikának).

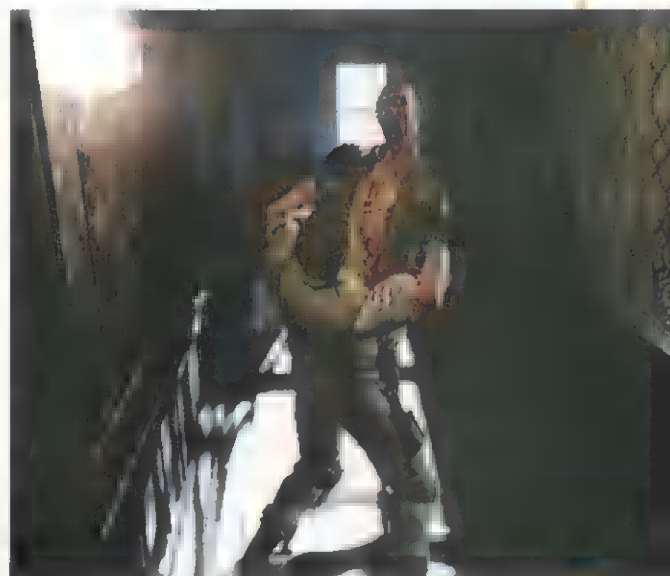
Az első részen kívül a Capcom átírja ■ RE2-t, ■ RE3: Nemesis, valamint a nemrégiben PS2-re is megjelent Code: Veronica X-et is a Nintendo új gépére, ezek azonban nem mennek majd át akkora átalakuláson, mint az első epizód, csak a grafikát javítják fel némileg. Ezek tehát nem fognak olyan jól kinézni, mint az első rész (minden képünk abból származik), ám annak, aki PSX-en félté végig ■ sorozatot, annak azért hatalmas fejlődést fognak jelenteni. Érthető, hogy ■ Capcom nem akar éveket tölteni az átíratok készítésével (ha minden új verzióba annyi időt fordítanak, mint az elsőre, akkor ■ Code: Veronica csak 2003-ban vagy 2004-ben készülne el), sokkal inkább a teljesen új részekre akarnak koncentrálni. Az új részekre, hiszen ■ Nintendo megszerezte gépére ■ Resident Evil Zero, illetve a Resident Evil 4 exkluzív jogait – ez hatalmas lökést adhat ■ konzol eladásainak. Ezekről eddig nagyon keveset lehet tudni, az mindenestre biztos, hogy Shinji Mikami "minden eddiginél ijesztőbb" játékokat ígér, valamint ■ Resident Evil 1 átíratához megírt engine továbbfejlesztett változatát fogják használni, ami garancia arra nézve, hogy mindenki elájul majd tőlük.

A játékipar mai helyzetében tisztán felismerhető az a folyamat, hogy ■ konzolgyártók minél több exkluzív játékot kívánnak megszerezni, ehhez nem sajnálva ■ szükséges tőkét. Gondoljunk a The Matrix Xboxos megszerzésére (itt állítólag ötmillió dollár cserélt gazdát) a Microsoft által – igaz ugyan, hogy kijön ■ játék más konzolokra is, de azok ■ verziók egyrészt fél évet késni fognak, másrészt ■ felét sem tartalmazzák majd az Xboxosnak. A Sony sem marad ki ebből a buliból – mivel kiderült, hogy a Microsoft rávette az Eidost, hogy a Blood Omen 2-t adják ki az ő konzoljára is, a japán cég gyorsan beruházott ■

Soul Reaver kizárólagosságába. Ebben a "játékban" a Nintendo eddig nem vett részt, ám már első próbálkozásuk totális sikernek ígérkezik. Könnyen lehet, hogy ez ■ manőver a GC túlélését biztosítja, hiszen az eddigi eladási adatok nem túl vidámak – viszont ha ■ sorozat minden rajongója fog venni egy GC-t, hogy Resident Evilhezessen, akkor talán nagy bajuk már nem lehet...



■ Nicsak, ■ lapult a szekrényben?



■ Szabad egy táncra?

Első benyomások

★★★★★ **Potenciális**

Az első, teljesen átírt rész és az újak mindenkinek kötelezők, a többi csak a fanatikusoknak.

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

30%

CEL DAMAGE

■ UNREAL TOURNAMENT

TÍPUS AKCIÓ MŰFAJA PSEUDO INTERACTÍV MEGJELENÉS 2001.11.15 NTSC



■ Igaz, neki kettő van, ám az enyém nagyobb

Manapság nagy keletje van azoknak az autós játékoknak, ahol nem feltétlenül az a cél, hogy elsőként haladjunk át a célvonalon, hanem az, hogy a többieket amortizáljuk halálra. Szeptemberi számunkban olvashattatok a stílussteremtő Twisted Metal legújabb inkarnációjáról, és előző számunkba is jutott egy ilyen próbálkozás. Szerencsére a leendő Xbox tulajdonosok sem maradnak ilyen stílusú játékok nélkül, az első ilyen program a gépre az azzal egy időben megjelenő Cel Damage lesz.

A Cel Damage megpillantásakor először mindenkinek a fantasztikus grafika tűnhet fel. Nem azért mintha annyira realiztikus lenne – pont ellenkezőleg! Szinte egy az egyben olyan, mint valami kretén rajzfilm – sehol egy egyenes vonal, minden szereplő idiótán néz ki, és hatalmas fegyvereket

használnak a küzdelemben. A grafika a Jet Set Radio által divat-



■ Kicsit fagyos itt ■ hangulat

ba hozott cel shading eljárást alkalmazza (nem véletlen, hogy az lett a játék neve, ami), megpékelve pár szép effekttel (ilyen például az, hogy az egyes járművek önmagukat is árnyékolják). A stílusos játékot az engine hihetetlen gyorsasággal mozgatja, még négyjátékos mód esetén is – ez jelen esetben nem csak egy sablonos ígérlet a fejlesztőtől, az ECTS-en kiállított majdnem végleges verzió alapján mindenki meggyőződhetett erről.

A Cel Damage azonban egy ponton lényegesen eltér a Twisted Metal-vonaltól, mégpedig irányításában. Mivel még csak a látzatát sem kellett megtartani annak, hogy igazi autókról van szó, ■ járművek vezetésében semmi realiztikus nincs, ezzel is erősödik a rajzfilm-érzés. A készítő is jobban szeretik az Unreal Tournamenthez, illetve társaihoz hasonlítani ■ játékot, azzal a különbséggel, hogy itt egy katona helyett egy autót irányítunk (például szinte egy helyben meg tudunk fordulni, ami elképzelhetetlen lenne mondjuk a TM-ben). Érdekes, hogy a valóságtól meglehetősen messze álló vezetés mellé realiztikus fizikát kapcsoltak a fejlesztők; az egyes robbanások, ütközések – a körülményekhez képest – valóságosnak hatnak ■ járművekre.

Társaink amortizálásában 36 fegyverrel vehetünk majd részt – ebből tíz személyhez kötött, tehát ezeket csak egy-egy versenyző használhatja, viszont ■ maradék is elég lesz ahhoz, hogy megkeserítsük a körülöttünk levők életét. Megemlítendők ■

közelharc fegyverek, mint a balta, a kalapács vagy a baseball-ütő. Ezek is debil stílusban készültek, ■ fejsze körülbelül háromszor akkora, mint az autók – meglehetősen mókás látvány, ahogy lóg a kocsi elejéről. Természetesen vannak az ilyen játékokban már megszokott fegyverek is, mint a rakéta vagy a gép-

ágyú, ezek mellett azonban van pár egyedi is, mint ■ fagyasztóágyú (ha eltalálnak vele, akkor 15 másodpercig jégkockává változunk) vagy a daráló, ami igen kellemetlen élményeket szerez a beszippantott áldozat-



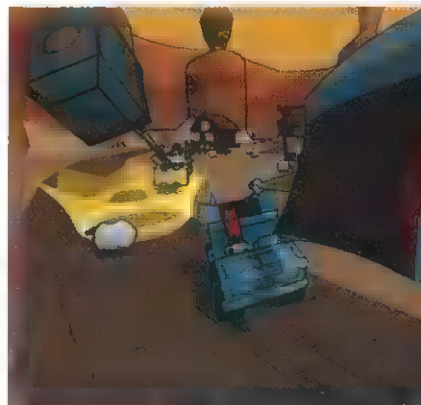
■ A Fa testápoló – mint mindig – most is megbízható

toknak. Meglehetősen különleges eszköz a propeller is, amivel kis ideig a levegőbe emelkedhetünk, és kis szeretetsomagokkal kedveskedhetünk az alatt tombolóknak (értsd: lebombázzhatjuk a nyomorultakat). A fegyverek hatásai nagyszerűen vannak megcsinálva, egy sikeres kalapács-ütés hatására az ellen kétdimenzióssá válik, a balta pedig kettőbe is vághat egy ellenfelet (az ECTS-en egyszer egy ilyen félbevágott autó mindkét része ■ lendület hatására bevágódott egy katapultba, majd ezek pörögve kivágták az égbe, az egyiket meg ott ordibált a sofőr – persze csak landolásig).

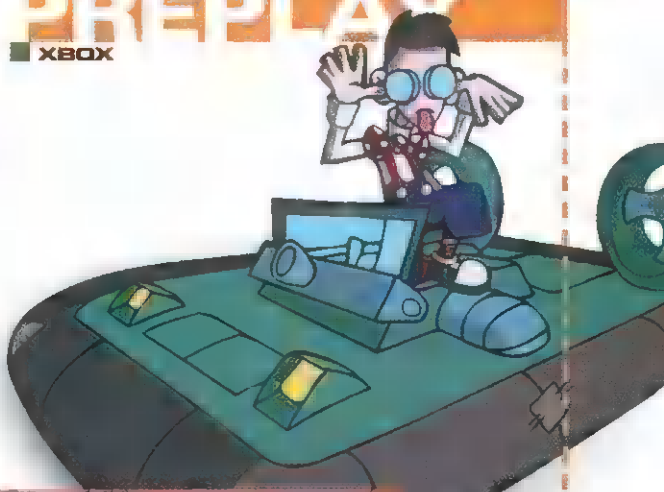
A versenyben egyébként meglehetősen díszes kompánia vesz részt, többek között van egy domina (Dominique, aki egy rózsaszín kocsiból osztja ■ halált) és egy démon is, akit túlzásba vitt kegyetlenkedései miatt



■ Dominique karrierje félbeszakadt



■ Az állatvédők tiltakozása ellenére folytatódik a birka-mészárlás



■ Ott valakit nagyon elkaptak a rakéták

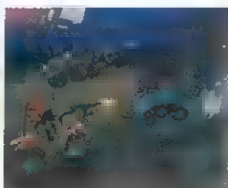


■ Zúr az űrben



JÁTÉKMÓDOK

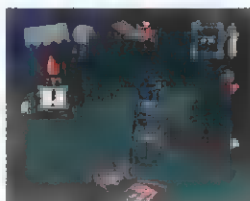
■ **Flag Attack:** A minden FPS-ben kötelező Capture The Flag "kissé" átalakított verziója hatalmas mulatságnak ígérkezik. Ezekben a versenyekben is heten indulnak, a cél viszonylag egyszerű: fel kell szedni a pályáról egy zászlót, és ezzel el kell jutni a pálya közepére – ha sikerül, nyertünk. Természetesen ez nem lesz ilyen egyszerű, mint ahogy hangzik, már csak azért sem, mert a többiek sem télenkednek – a pálya ugyanis tele lesz felszedhető fegyverekkel, és ha meghalunk, akkor a zászlókat elveszítjük, mindent kezdetünktől elől (idézet az egyik fejlesztőtől: semmi sincs közel ahhoz az érzéshez, amikor sikerül valakit kilőni ■ győzelmet jelentő kör előtt két centivel). További problémákat okoznak maguk a zászlók is, azok ugyanis – a hasonló játékoktól eltérően – nem várnak békésen a játékosokra, hanem megpróbálnak elől(ü)nk elszaladni. Hihetetlenül mókás látványt nyújtanak, ahogy a lábaikon próbálnak iszkolni, az meg pláne, amikor lelőjük valakit, és ■ nála lévő zászlók gyorsan szétszaladnak ■ pályán. Már maga az idióta ötlet is díjat érdemelne...



■ **Smack Attack:** A tradicionális Deathmatch-mód, természetesen ez is meg van kavarva. Nem fragre megy ki a játék, hanem ún. Smack! pontokat kell gyűjtenünk. Amikor megsebzünk valakit, akkor

kapunk ilyen pontokat, és aki előbb összegyűjt 500-at, az a forduló győztese. A kapott pontok mennyisége a használt fegyvertől függ – minél könnyebb elérni a találatot az adott cuccal, annál kevesebb jutalmat kapunk érte. Ennek alapján a nyomkövetős rakéták, gépfegyverek nem eredményeznek sok pontot, ellentétben mondjuk a baseball-ütővel, amit csak közelről, jól helyezkedve lehet használni. Ha ■ környezetet felhasználva sikerül valakit megcsapnunk, akkor is kapunk pontokat, hasznos lehet valaki alól kilőni egy hidat, vagy kőomlást indítani pár jól irányzott lövéssel.

■ **Gate Relay:** Ez a mód tulajdonképpen egy brutális versenyfutás. A pályán van két kapu, nekünk az ■ célunk, hogy 10-10 alkalommal (természetesen felváltva) haladjunk át rajtuk. Ha egyedül lennénk, ez nagyon könnyű lenne, ám ■ sok fegyverrel díszített pályán nehéz dolgunk lesz.



száműzték a Pokolból. Itt van aztán Bruno, aki civilben Elvis-imádó és bulldózerszofőr, valamint Fowl Mouth ■ harmincas éves Amerikájából – mivel akkor a rajzfilmek nem voltak színesek, ő csak a szürke különböző árnyalatait tudja felmutatni. Hogy senkit se hagyjunk ki, szólunk kell még Violetről (a leírás szerint ő egy "teen anime demon girl") és Flemmingről is (az ő jellemzése is tanulságos: örült aszociális gyikarc). Rajtuk kívül még négy rejtett karaktert hozhatunk elő, amennyiben a főellenséget mindhárom pályáján mindhárom üzemmódban legyőzzük. Mivel a világ az Úr, a Sivatag, a Dzsungel és Erdély, mi arra tippelünk, hogy az előhozható karakterek között lesz egy UFO, egy cowboy, egy Tarzan-imitátor és persze a kihagyhatatlan Drakula (utóbbi az egyik képen látszik is).

Legnagyobb baj a játékkal talán az lesz,

hogy nem lehet több gépet összekötni (vagy legalábbis eddig még ilyesmiről nincs szó), ■ multiplayer egyetlen lehetősége a két-, illetve négyfelé osztott képernyő. A megjelenési dátumból adódóan nem lesz lehetőség on-line játékra sem. Egyébként minden pályán, minden módban hét versenyző indulhat, ebből tetszőleges számú lehet ember által irányított (egyszerre persze csak maximum négy).

A Pseudo Interactive fejlesztői nemrég bejelentették, hogy befejezték legújabb programukat, és a Cel Damage tulajdonképpen készen van. A jól megérdemelt kéthetnyi pihenő után (ez legnagyobb részét alvásból és CD-zésből állt – utóbbi már nem a tesztelés, bugok kiszűrése miatt, hanem pusztán élvezetből) már vissza is tértek kanadai bázisukra, és megkezdték a játék második részének előmunkálatait. Pár információt már elcsöpögtettek erről, ■ legfontosabb újítás az internetes játék lehetősége lesz, minden energiájukat ennek élvezetessé tételébe fektetik majd a srácok. Elvileg pont egy év múlva el is készülnek vele.

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális alternatívámanya

Hihetetlenül mókás, egyedül grafikájával kötelező darab lesz!

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

100%

■ Az egyes vágányra pszichopaták érkeznek, kérjük, vigyázzanak!

TIME SPLITTERS

Azok nyírn, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre,
1 db **Time Splitters** PS2-játékkal szerepelnek ki.

1. Kérdés: Superplayer játékmód van a játékban?

A megfejtéseket nyírn levelezésben a
Wight Publishing 1139. Bp. Helyő u. 42-44.
21017. kérjük beküldeni.

A helyes válasz: Igen, van. Playtime! Time Splitters-játék!
Beküldési határidő: 2001. november 1.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

EUROPEAN CHAMPIONS LEAGUE

Azok nyírn, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre,
1 db **European Champions League** PlayStation-játékkal szerepelnek ki.

1. Kérdés: Milyen típusú a játék?

A megfejtéseket nyírn levelezésben a
Wight Publishing 1139. Bp. Helyő u. 42-44.
21017. kérjük beküldeni.

A helyes válasz: Kétféle: UEFA European Soccer League-játék!
Beküldési határidő: 2001. november 1.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

BLOODY ROAR 3

Azok nyírn, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre,
1 db **Bloody Roar 3** PS2-játékkal szerepelnek ki.

1. Kérdés: Milyen típusú a játék?

A megfejtéseket nyírn levelezésben a
Wight Publishing 1139. Bp. Helyő u. 42-44.
21017. kérjük beküldeni.

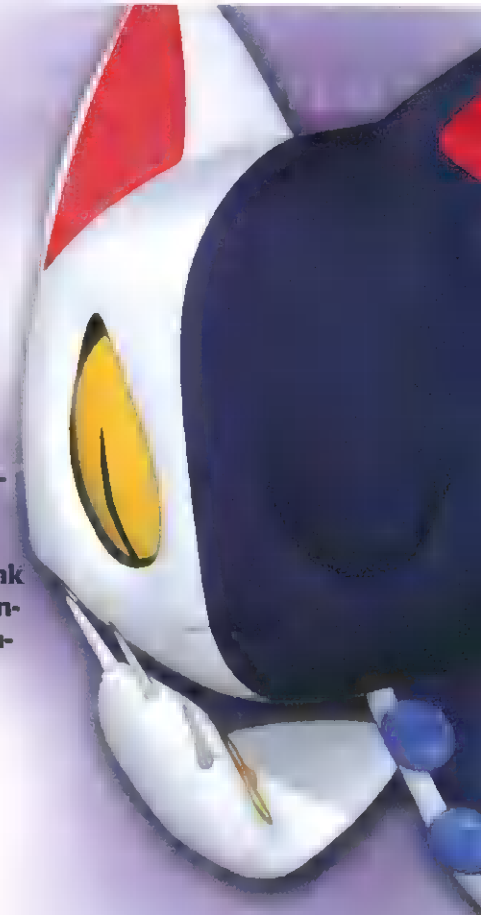
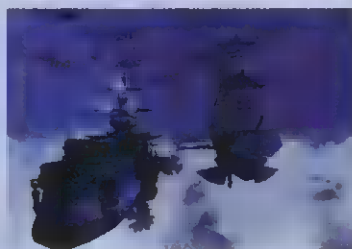
A helyes válasz: Igen, van. Playtime! Bloody Roar 3-játék!
Beküldési határidő: 2001. november 1.

PLAYTEST

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok ■■ érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ: ■ pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, és egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt”).

TARTALOM

<input type="checkbox"/> KLONDA 2	(PS2)	31
<input type="checkbox"/> SKIES OF ARCADIA	(DC)	40
<input type="checkbox"/> THIS IS FOOTBALL 2002	(PS2)	46
<input type="checkbox"/> FIFA 2002	(PS2)	50
<input type="checkbox"/> SHEEP, DOG'N'WOLF	(PS)	52
<input type="checkbox"/> LOTUS CHALLENGE	(PS2)	54
<input type="checkbox"/> EXTREME G3	(PS2)	56
<input type="checkbox"/> WACKY RACES	(PS2)	58
<input type="checkbox"/> DOGA BOOGA	(DC)	60
<input type="checkbox"/> HEAVY METAL GEOMATRIX	(DC)	62
<input type="checkbox"/> ALONE IN THE DARK 4	(DC)	64
<input type="checkbox"/> AIRBLADE	(PS2)	66
<input type="checkbox"/> CASTLEVANIA CHRONICLES	(PS)	68
<input type="checkbox"/> TINTIN DESTINATION ADVENTURE	(PS)	70
<input type="checkbox"/> NICKTOONS RACING	(PS)	72
<input type="checkbox"/> ROCKET POWER TEAM ROCKET RESCUE	(PS)	73
<input type="checkbox"/> MARY-KATE AND ASHLEY CRASH COURSE	(PS)	75
<input type="checkbox"/> EUROPE RACER	(PS)	78



KLONOA 2

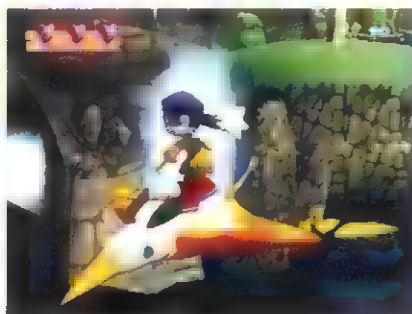
■ ÁLOMUTAZÁS LUNATEÁBAN

TÍPUS: RÖGÖRÖG KIADÓ NEMZETI FEJLESZTŐ MVS-00 MEGJELENÉS: 01.07.25 NTSC

A mikor a színesfilm-technika korszaka be-köszöntött, érthető módon már senki

sem akart fekete-fehér mozit forgatni – de mégis: idővel egyre több rendező fedezi fel újra és újra ■ fekete-fehér képvilág sajátos varázsát. Hasonló ment végbe a videojátékok világában is: amióta a legtöbb játékrajongó ■ textúrákért és a 3D poligonokért van megőrülve, a 2D-s játékokat teljesen elhanyagolják. Pedig milyen nagyszerű multságok is voltak Mario SNES-es vagy Sonic Megadrive-os kalandjai! Még szerencse, hogy azért időről időre felbukkan egy-egy kezdeményezés a klasszikus stílus feltámasztására, így ■ régi vágású, 2D-s platformjátékok még nem haltak ki teljesen. Sőt nemcsak hogy nem haltak ki, de még tovább is fejlődtek, lévén megoldható, hogy úgy hanyagolják azt ■ bizonyos "Z koordináta tengelyt", hogy ez a grafikán egyáltalán ne látszódjon meg. Erre kiváló példa a 98-ban megjelent Klonoa, amelyet ■ legegyszerűbben így lehetne leírni: képzeljünk el szemgyönyörködtető 3D-s

pályákat, amelyeken azonban csak egy keskeny úton járhatunk. Ilyen volt a Klonoa, aminek az idén immáron természetesen PS2-re jött ki a folytatása.



■ Klonoa madaragol

Üdvözlünk Lunateában!

A Klonoa 2 egy mesebeli világban játszódik, nem túl bonyolult cselekményszöveggel. Ahogy az egy mesében elvárható: ■ jó harcol ■ gonosz ellen, vagyis a fény ■ sötétség ellen. Kajla fülvő hősünk, Klonoa egy ún. álomutazó, azaz egy olyan kiválasztott, akinek meg kell mentenie nevezett álomvilág, Lunatea békéjét. (Klonoa régebbi ismerősei már ennyiből láthatják, hogy a folytatás teljesen új helyszínen játszódik – új barátokkal, új ellenségekkel, és új szabályokkal.) A játék kezdetekor Klonoát a Könnyek Tengeré veti a sziget partjára, ■ már épp repülőjükkal felszednék őt valami sötét ábrázató fazonok, amikor ■ parton felfigyel hősünkre Lolo és Popka. Lolo egy kedves kislány, aki papnőnek készül, Popka pedig az ő hűséges társa – hogy utóbbi milyen állatfajt képvisel, azt meg nem tudom mondani. Na nem mintha ■ Lunateát benépesítő többi lény hovatartozását meg lehetne állapítani... (Ha már itt tartunk: figyelemre méltó a sajátos nyelvjárás is, ami ember számára tökéletesen érthetetlen – még szerencse, hogy feliratozzák a játékok.) Alighogy kihalászták ■ tengerből Klonoát, rögtön egy küldetés várja. Egyengetnie kell az ifjú papnővendék útját: Lolónak meg kell szólaltatnia a Harmónia Harangjait, amelyek Lunatea négy királyságában, négy toronyban találhatók. Lolo ezt a szertartást csakis az álomutazók (azaz hősünk) gyűrűjével egyesülve képes megtenni. Az egész műveletre azért van szükség, mert létezik egy ötödik, egy sötét harang is, ami a teljes káoszt idézi elő, s ami már meg is bolondította az összes papnőt szerte a vidéken –

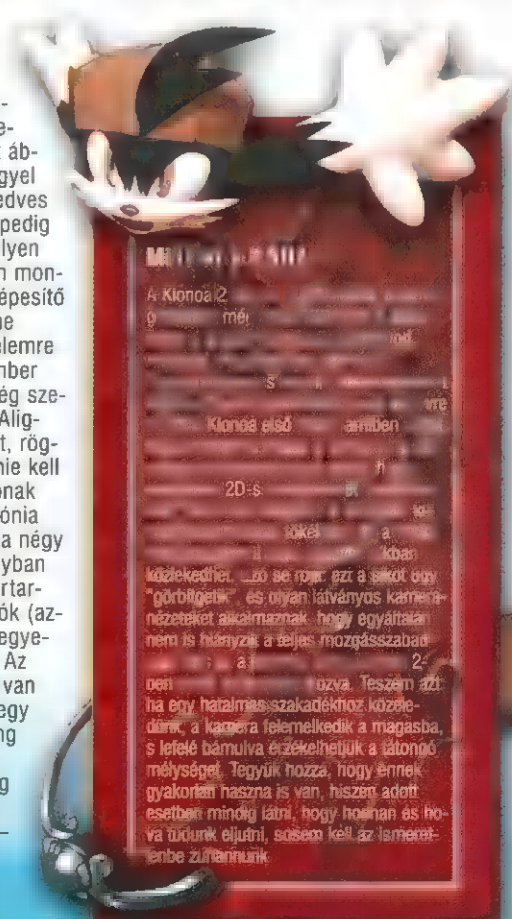


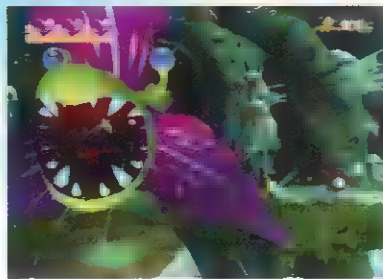
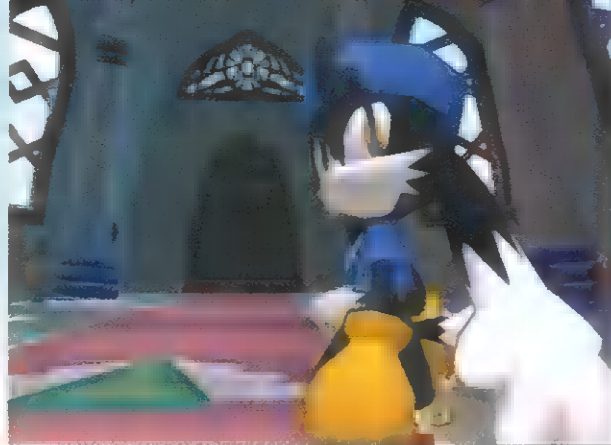
■ Hohó! Ennek ■ nyuszinak pajza van!

később ezért is "szenteli" a bölcs próféta, Baguji nyomban papnővé Lolót, amint felkeressük őt.

Kapd ■ grabancát!

Amilyen a sztori, olyan maga a játék is. Ne számítson hát senki holmi vérbő akcióra: gonoszok csak amolyan vicssori, ostoba, esetlen lények, amik egyszerűen kipukkadnak, amikor





■ A húsevő növény reggelizik

végzünk velük. Az egyszerűbb ellenfeleket többnyire kövér, színes nyuszik, illetve repülő nyuszik képezik (a hivatalos megnevezésük Moo), s az egyéb lények is inkább viccesek, mintsem rémisztő külsejűek.

Bár a bevezetőben a klasszikus platform stílus reinkarnációjáról beszéltem, a Klonoa 2 a sajátos 2D-s világát leszámítva

nem teljesen szokványos platformjáték. Elég, ha csak azt említjük, hogy az ellenfelek folyamatosan újratermelődnek, de ez egyáltalán nem hátráltatja a játékost, sőt: nélkülük nem is lehetne továbbjutni. Az ellenfelek ugyanis legalább annyira segítenek az előrehajtásban, mint amennyire akadályt képeznek. E látszólag paradox helyzet-re az a magyarázat, hogy ellenségeinket felhasználhatjuk céljaink érdekében: megragadva a grabancukat nekijáthatjuk őket egyéb rosszakaróinknak, vagy "ugródeszkeként"

használhatjuk őket. (Ha Klonoa kezében nincs semmi, akkor dupla ugrást alkal-

"Még szerencse, hogy azért időről időre felbukkan egy-egy kezdeményezés a klasszikus stílus feltámasztására, így a régi vágású, 2D-s platformjátékok még nem haltak ki teljesen."

mazva csak egy kis ideig képes repülni, ha viszont nála van egy ellenség, akkor magasabbra ugrik. A játékban rengeteg olyan hely van, amelyet csak másokon felkapaszkodva lehet elérni – ezért nélkülözhetetlen is lesznek a lépcsőfokokként funkcionáló gonoszok.) Utóbbi esetben egyébként a delikvenst lefelé fogjuk hajítani, ezzel a módszerrel tehát egyben felülről támadhatunk. Érdekes jelenség az is, hogy a kamera felé, illetve "befelé" a képernyőbe is hajgálhatunk, ami többnyire bónuszok eltalálásához szükséges.

Klonoa két alapvető technikája tehát az ellenségek dobálása, illetve a dupla ugrás, de ezeken kívül még számos eszköz, illetve lény is segít minket. Vannak például a nevezett nyulaknak óriási példányai, amelyeket nem dobálni kell, hanem csak elkábitani őket, ami után szó szerint átmászhatunk rajtuk. Vagy ott van az ún. Kito, ami egy olyan lény, amibe belekapaszkodhatunk, s aztán helikopterizhetünk vele – már amíg el nem tűnik. Olyan lény is van, amelyik a közeledtünkre annyira felhúzza magát, hogy majd megpukkad, s ezáltal mint időzített bomba használható. Ezek mellett vannak olyan kristályok, amelyeket megpendítve ajtókat nyithatunk, ha sikerül egyszerre megszólaltatnunk őket. Vannak kapaszkodók, amelyek beakaszthatjuk gyűrűnket, és vannak olyan kristályképződmények is, amik az utunkat állják el. Az ilyen torlaszok eltüntetéséhez a kristály színétől függően 2-3 ellenfelet is egyesíteni kell egy ehhez rendszeresített eszközzel, amiből aztán így varázsoljuk elő a megfelelő színű "kulcsot". A különböző lények és eszközök kombinálásával olyan logikai fejtörők elé állítanak minket, hogy bizony arról sok játéktejesztő példát vehetne.

Bár dicséretnek furcsán hangzik, a pályatervezők sikeresen lopkodtak össze néhány

elemet más játékokból is. Gondolok itt elsősorban a Sonic Adventure-beütésre: igencsak ismerős az effektus, amikor bizonyos ágyúkkal kilöve hősünket hatalmas mélységek felett repülünk át, és egyébként is: pályák között is akad egy-két kiköpött "Sonicos". Az átlagos, 2D-s "vonalvezetési" pályák mellett ugyanis van néhány

speciális is, mint amikor lefelé csúszunk egy hőmezőn, és kerülgetni kell az akadályokat, avagy egy patakban

szörfözünk, s hősünket szemből látjuk, miközben a háta mögül előre törő szörnyek elől kell kitérnünk. Az ilyen pályáknál a kikerülő manővereken kívül még gyorsítani és lassítani is lehet. Amikor egy kicsit már ráunnánk a sok ugrabugrára, nagyon jól időzítve mindig egy ilyen rész hoz egy kis változatosságot.

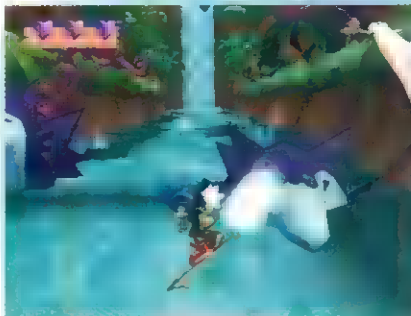
Nehézségek, riválisok

A pályák a klasszikus módszerrel következnek egymás után, tehát miután végzünk egy helyszínen, megjelenik Lunatea térképe, s azon rajzolódik ki a továbbvezető út. Pírosan villog a következő meglátogató hely, amely jelzés kiváltépp akkor hasznos, amikor több irányba mehetünk. (A mentési helyek közül is mindig pirossal van megjelölve az aktuális.) Amikor továbblépünk, természetesen a kerettörténet is bonyolódik tovább – az állandó harangozás ugyebár önmagában nem lenne túl izgalmas... Hamar kiderül, hogy hőseinknek riváisaik akadnak: a már említett légi kalózok megpróbálják lemásolni az álomutazók gyűrűjét, és azzal – legalábbis saját állításuk szerint – ők is a világot kívánják megmenteni. Szemléltatást meg akarnak előzni

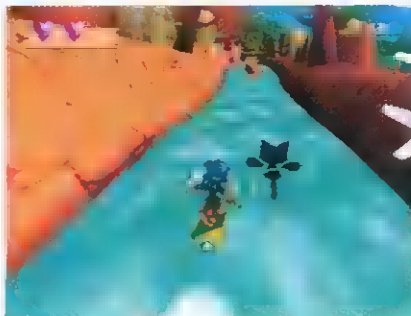


■ Mire jó egy inga? Például utat törni...





■ Ha szemem spriccelem, akkor talán békén hagy?



■ Megvagy, ■ tolvaj!

minket, s ennek érdekében nem ártallanak bazi nagy robotokat küldeni ellenünk. Többször is meg kell tehát küzdenünk velük, illetve ■ teremtményeikkel – habár a legvégén kiderül, hogy azért nem is annyira rosszak, mint amennyire látszanak.

A főellenségek valami eszméletlen ügyesen vannak kitalálva, náluk mutatkozik meg igazán, hogy ■ 2D-s játékménem ellenére egyáltalán nem árt néha 3D-ben gondolkodni. Konkrét példát említve: a bejárható pályaszakasz mondjuk egy kört alkot, azaz teljesen körbejárhatjuk az adott főgonoszt. Aztán elkezdhetünk gondolkodni, hogyan is tovább – merthogy természetesen ahány visszataszító óriással találkozunk, annyi különböző taktikát kell kitalálnunk ellenük. Mindegyikük más támadásokkal próbál elkapni minket és mindegyiküknek más ■ sebezhető pontja. A támadható részeket általában nem nehéz megtalálni, noha van egy-két trükkös egyéniség. Például van egy fickó, aki tulajdonképpen egy bohóc és egy virág ötvöze – nevezzük hát Mákvirágnak: ő miután ide-oda görgettük egy darabig, végül egy "pohár" alakú pajzs alá bújik. Kifüstpőlni alóla csak úgy lehet, hogy előbb felborítjuk, s alulról támadunk be ■ körbe-körbe guruló "pohárba".

Strapáljuk magunkat!

A harangok keresése közben különböző színű drágaköveket gyűjtögethetünk, ami talán nem

Lunatea: csak mi az álomutazó? A
ami
lyással lesz ennek az a sorsára
tívan és kíváncsi termé-
kival z

egy tázi Klonóával s
élik a Ne-
mes je-néha
eleg pr
lenni, s ezáltal Lunatea
ahányszor
nekifut a vizsgáknak, állan-
ilul

es
lőt mentora:
al kicsit neh fel-
fot su
Nem leh nem szeretni

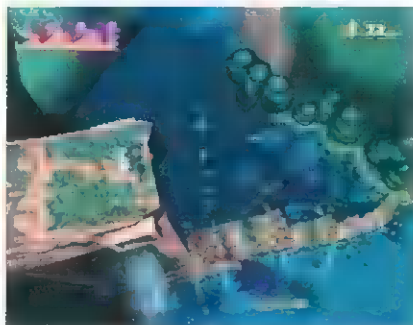
Egy aki el
ni Klonoa gyűrűjét, s ezzel minden
szerint a elhozó
kivánja
tatni, fejű
lat, valamint szörny, se-
okoz
Klonóának

Leorina: csatolós, Vidam
igazl ke
verő, Leorina
szemtelenül hőseim

Lunatea iníresébt
dója, aki Klonoa
sét is, ó bízza
esével



■ Ezt nevezik ugyebár einstandnak



■ Jókorra ugrás lesz...

meglepő ebben a stílusban (ahogy az már csak szokás, azért kapunk egy életet), viszont az figyelemre méltó mozzanat, hogy az összegyűjtött kövek számát a gép elraktározza – lehet tehát vetélkedni, ki talált meg többet. A rekordjaink javítása érdekében a pályák bármennyiszer meglátogathatóak, tehát ha már tovább is jutottunk az adott szakaszon, újra és újra nekivághatunk a kögyűtögetésnek. Hasonlóképpen a főgonoszokkal is meg lehet újra mérkőzni – itt a célt nyilván mindenki kitalálja: a legyőzésükhöz szükséges időből faraghatunk le. Az eredményeinkkel pedig nemcsak a haveroknak dicsekedhetünk el, hanem Momettnek is. Momett egy fura figura, akivel a Joilet vídamparkvilágban, "Mákvirág" legyőzése után találkozunk. Momett mindenféle bónusszal jutalmazza a teljesítményünket: ha egy-egy pályán összegyűjtünk 150 drágakövet, egy-egy képet nyit meg az "emlék képtárban".

Szintén ő jutalmazza a pályákról begyűjtendő csillagokat is. A csillagok tulajdonképpen puzzle-darabokat jelentenek: minden pályán nyolc darabból rakhatunk össze egy-egy képet, s ezzel kis figurákat nyerhetünk. Nyolc bábu összeszedésekor Momett egy extra pályát nyit meg, újabb nyolcért pedig egy másodikat.

Erdekességként mindenképp megemlíteném, hogy bár a Klonio 2 alapvetően egyjátékos játék, a második irányítóval Popka segítő karakterként aktiválható – jóllehet olyan korlátozottak a mozgáselektái, hogy kissé túlzás lenne ezt a dolgot kétjátékos módnak nevezni. A másik játékos inkább csak besegíthet Klonio 2-nak: például felrúghatja magasabb platformokra.

3D-s rajzfilm

Klonio legújabb kalandjainak határozottan jót tett a korszerű platform: nemcsak a playstationös elődhöz képest hatalmas a fejlődés, hanem PS2 viszonylatban is az egyik legszebb, leghangulatosabb játék. A Sega által né-

szerűvé tett cel-shading technikával olyan figurák rohangálnak a képernyőn, amiket mintha animációs fázisonként kézzel színezték volna: erős kontúrokkal vannak megáldva, és már a színek is utalnak az adott karakter jellemére/hovatartozására. A figuráknál szemléltetést nem spóroltak a poligonokkal: az arckok szépen gömbölyödnek, s a mozgások is találóak. Az animátorok is rendesen kitétek magukért: elég csak Klonio hosszú füleit említeni, ami rendesen csak libben hősünk után, de erősen lobog, ha közelében mondjuk egy repülő kavár szelet. A hátterek szintén rendkívül színvonalasak, de ami még megdöbbentőbb: szinte végeláthatatlanok. Kilométernyi magasságokba szökkenhetünk, miközben oldalt az utolsó deszkapalánk is szépen ki van dolgozva; hatalmas tükrök előtt haladhatunk el, s eképpen a kamera "mögötti" terep is láthatóvá válik; az egyik királyságban pedig teljes városrészek felett repülünk át. Noha egye-egy háztömbök csak pár másodperc-re tűnnek fel a képernyőn, azok szemléltetést ugyanolyan kimunkáltak, mint a "normális" terep. A kimunkáltságba mellest még az is hozzátartozik, hogy az említett városban épp ostromállapot uralkodik, s egyes épületek a szemünk láttára omlanak össze.

Ami régi, az nem feltétlenül ösdi. Így van ez a klasszikus 2D-s platformjátékokkal is: lám a Klonio 2 az egyik legpofásabb PS2 játék, pedig hát a főhőssel végig csak egy síkban mozoghatunk. A 2D-s játékmenet pompásan van egybeoldozva a 3D-s tájakkal, ráadásul az elkapható/használatos ellenfelek révén az akadályok leküzdése sem hétköznapi élmény. Lunatea világa a főellenségekkel együtt több mint 20 ilyen remek helyszínből áll, ami átlagos mennyiségnek tűnik, de a későbbi szinteken azért bekeményedik annyira a játék, hogy ne lehessen csak úgy hipp-hopp végigvinni az egészet. Ajánlható tehát a játék mindenki figyelmébe, aki nem riad vissza egy kis nehézségtől, illetve főként azoknak, akik kellemes nosztalgiaival gondolnak vissza a platformjátékok 2D-s korszakára.

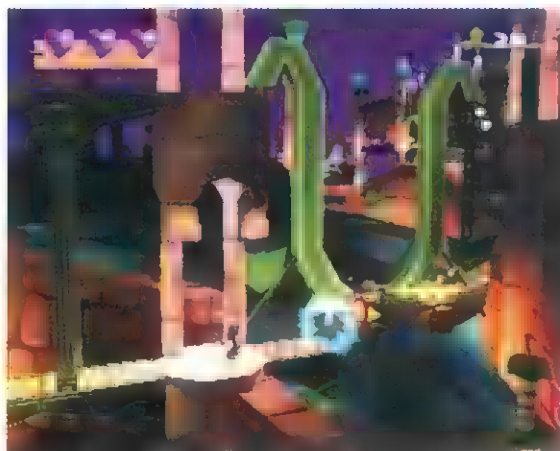
V. Z.
vzoli@vogl.hu



■ Hőseink hivatalosan is megkapják a megbízásukat



■ Az öreg prófétának még a hümmögése sokatmondó



■ A hajóhintát használat előtt be kell lendíteni!

POZITIVUM

- Tökéletes "2.5D", remek kameranézetek
- Egyszerű, de mégis ötletes feladatok
- Titkos pályák a hosszabb szavatosság kedvéért

NEGATIVUM

- A közjátékok kicsit vontatottak
- Az egész történet elég sablonos

BARÁTOK KÖZT

- Klonio
- The Gift
- Donald Duck: Quack Attack



■ 2 játékos ■ NTSC

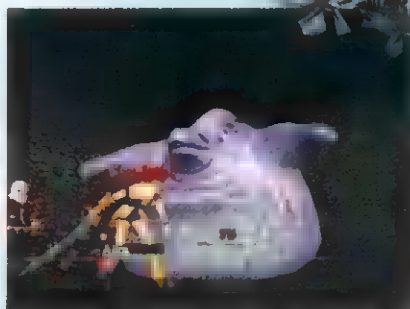
SKIES OF ARCADIA

TÍPUS SZEREPJÁTÉK **KIDŐ SEGA**
FEJLESZTŐ OVERWORK **MEJLENIKÉB** 2001.04.27 PAL

Uő hírrel szolgálhatunk a szerepjátékokat kedvelő Dreamcast tulajdonosoknak: ha a Final Fantasynek nem is jelenik meg DC-s változata, a Grandia után újabb remek példánnyal gyarapodott a szerepjátékok táborra. A Skies of Arcadia eredetileg Eternal Arcadia néven hozták forgalomba Japánban, ahonnan az amerikai elvárásokhoz igazítva, kisebb piasztikai beavatkozásokkal, immár ■ jelenlegi néven került át az ő- és újvilági piacokra. A manga stílusban kivitelezett játék Arcadia lenyűgöző világába kalauzol el minket, ahol az emberiség ■ newtoni törvényeknek fittyet hányó, magasan a felhő felett lebegő kontinenseken éli elbűvölő mindennapjait.

Hajó a láthatáron!

Az élet, úgy látszik az egekben sem le-



■ Az biztos, hogy ez a jegesmedve nem tud repülni...

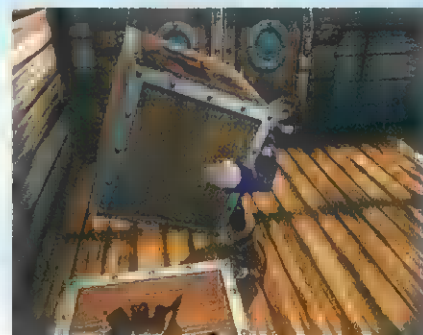


■ De durva! Ezek ebben ■ dobozban élnek?

ányalom, ■ mindennapi betevő előteremtéséért Arcadiában is kemény küzdelem folyik. Hőseink, Vyse és Aika családjá a megélhetés kis világunkon is méltán népszerű válfaját választotta: fedélzeti fegyverek meggyőző erejét látva vetve rakományuk átadására buzdítják ■ légterükön átutazókat. Egy szép napon különösen gazdag fogást könyvelhet el a jövővelmező családi vállalkozás, ugyanis a rettegett Valuai Birodalom egyik zászlóshajója akad horgukra. A messés zsákmányon felül ráadásul egy eszméletlen foglyot is találnak a birodalmi cirkáló fedélzetén, aki szemmel láthatóan nem tartozik a világ egyetlen ismert népcsoportjába sem. A szépséges idegen, Fina, bár származását messzemenőig titokban tartja szabadtíói előtt, megbecsült vendégként tér az ünneplő kalózsok szigetére. A győzelmi mámor azonban hamar elszáll, amikor ■ valuai armada nehéztűzvérsége ágyugolyókkal kopogtat a dáródzó belyártanya kapuján, minden jel szerint kissé felbosszantotta őket Fina eltűnése. A támadás alatt távollévő Vysera és Aikára hárul ■ lehetetlennek tűnő feladat: megszöktetni elhurcolt szeretteiket és újdonsült barátjukat a korántsem vendégszeretetről híres Impérium karmából. A nem várt esemény kapóra jön izgága hőseinknek, viszontagságokkal és kerülőkkel jócskán megtűzdelt utazásuk során végül sikerrel is járnak. A happy end viszont ezúttal még igen csak messzire került, a kétszeresen is szabadtíbra helyezett Fina vallomása nyomán lehull a lepel ■ küldetése, no meg a játék valódi céljáról.

"Nem csoda, hogy legénységünk mindig fitt és harcrakész: az amerikai cenzúra jóvoltából még a tivornyákon is szigorúan csak gyümölcslevet vehetnek."

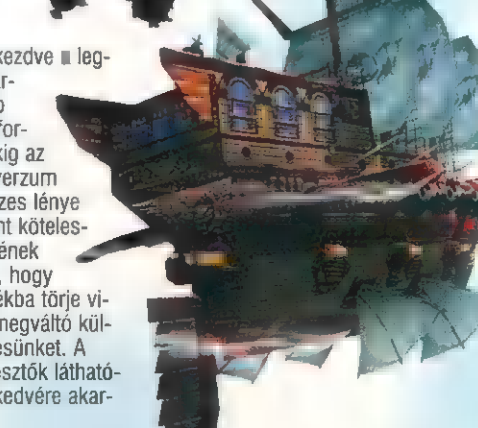
Fina népe, a silvitek egykoron csak egy volt az Arcadia földjét/egét (nem kívánt rész törlendő) uraló leűnt kultúrák közül. A hat birodalom mindegyike az azonos számú holdak valamelyikének erejét birtokolta, oly mélységben, ahogy arra jelenleg senki sem képes. A szokott forgatókönyvet követve, a mérhetetlen hatalom megrészegítette birtokosait, akik egy mindent elsöprő háborút kirobbantva, annak rendje és módja szerint elpusztították civilizációjukat, ■ feledés jótékony homályába borítva misztikus tudományukat. Legalábbis mostanáig. A sárga hold letéteményesei, a Valuai Birodalom császárnője, I. Teodóra ugyanis országának kiterjesztéséhez az ősök jóformán legyőzhetetlen gyilkológépei, a Gigák titka után kutat. Mivel a silvitek békeszerető népének világrendről alkotott elképzelése nem egészen esik egybe az övével, felada-



■ Csak tudnám, ki vásárol erre felé tévét!



■ A francba, ez tényleg távcső. Vajon merre lehet ■ rum?



tól kezdve ■ leg-
bizar-
rabb
életfor-
mákig az
univerzum
összes lénye
szent köteles-
ségének
érzi, hogy
derékba törje vi-
lágmegváltó kül-
detésünket. A
fejlesztők látható-
an kedvére akar-

2001.11.16. HATÁR 4.

életfor-
mákig az
univerzum
összes lénye
szent kötele-
ségének
érzi, hogy
derékba törje vi-
lágmetaválto küld-
etésünket. A
fejlesztők látható-
an kedvére akar-

100





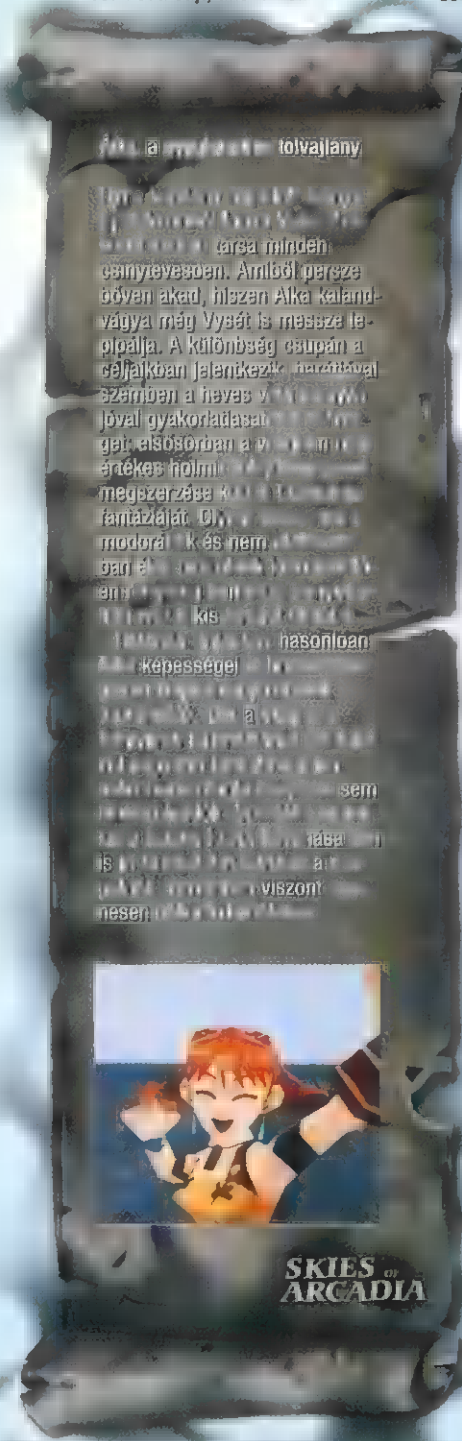
■ Gigaököl, vasököl...reméljük csak oda süjt, ahova köll



■ Hát, ebben a kútban sincsen túl sok víz...



■ Hé, pincér! Hol késik már ■ a vacsora?



tak tenni a csaták szerelmeseinek, ugyanis két különböző módon is megkereshetjük megátalkodott ellenségeink mindennapjait.

A klasszikus formában szemtől szembe csapunk össze a ránk rontó, garázda huligánokkal. Miután kis csapatunk teljes létszámában felsorakozott ■ támadó horda színe elé,

elkezdődik a körökre felosztott csihpuhi, amelyben minden versenyző ■ sebességétől függő

sorrendben szól bele az események alakulásába. A megszokott módon, a körök elején jelöljük ki kalandozóink feladatát, tetszés szerint a nyers erő, vagy a bűvös igék útját választva.

Galád rosszakaróink nemlétebe taszításának legegyszerűbb, gyakran a leghatásosabb formája fegyvereink sűrű, rendeltetésszerű alkalmazása, különösen nagy harciassággal rendelkező, kimondottan bunyós beállítottságú karakter (pl. Drachma kapitány) esetében. A hatékony verekedéshez azonban nem elég csak a szereplők képességeit mérlegelni, célszerszámaink energiáját biztosító holdköveket is igazítanunk kell ellenfeleink érzékenységehez. Például ■ tüzes vörös hold felségterületén tenyésző lények – érthető okokból – nagyon nem szeretik a fagy erejét hordozó, lila holdkövvel feltöltött pengéket és vizont. A megfelelő szín kiválasztása lelkes kalandozóink egészsége mellett saját labilis idegrendszerünket is kíméli, jótékonyan csökkentti ugyanis a játék során sajnos egyre zavaróbb méreteket öltő darálás időtartamát.

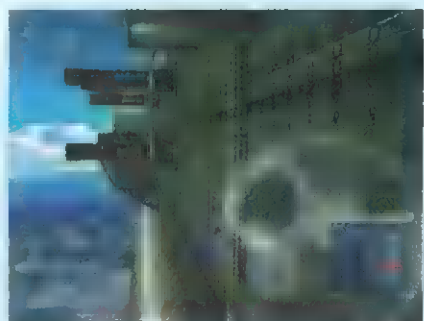
Lehetünk ■ legkiválóbb harcosok, előfordulhatnak szituációk, amikor a szimpla adok-kapok már nem elegendő a túlélést biztosító győzelemhez, a csávából még a legmegszállottabb kalapálókat is csak a bűverő és ■ speciális technikák használata húzhatja ki. Szerencsére Arcadia földjén, akarom mondani égboltján szemmel láthatóan még a beszélni sem tudó papagájok, valamint a helyi rendőröként funkcionáló valuai katonák is rendelkeznek mágikus képességekkel, tehát semmi akadálya, hogy kis brigádunk tagjai bőséges varázsolgatásba fogjanak. A boszorkányságnak persze ára van, minden egyes bűbáj egy varázslatpontba kerül, és a mágikus formula

bonyolultságától függően fogyasztja a banda rendelkezésére álló Szellemi Energia pontokat. Erősségét a karakter akaratereje szabja meg, tehát ■ szellemi energiánk elfecsérlése helyett a mágiát érdemes ■ magas értékekkel bíró jóemberekre (pl. Finára) bízni, a többiekkel pedig a speciális technikák kihasználására

tartalékolni a drága szuflát. Varázserőnk teljes mértékben a birtokunkban lévő holdkövek használatán

alapul, így attól függően, hogy melyik hold energiájával acéloztuk meg fegyvereinket, ■ csata végén annak megfelelő szféra mágijában mélyítjük el tudásunkat.

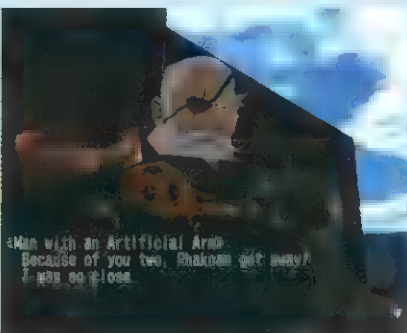
Az említett speciális harci technikák jelentik a küzdelem savát-borsát, kellő jártasságra szert téve bennük gyakorlatilag nincs ellenfél, aki talpon maradna előttünk (pláne, hogy ellenségeink zömének nincs is ilyen testrésze). Elsőpró hatásuk mellett a futószalagon érkező összecsapások monotonitását megtörő látványosságnak sem utolsók, ami a tizedik játékkal eltöltött óra után egyáltalán nem lebecsülendő szempont. A mágiahoz hasonlóan erősségüktől függően fogyasztják ■ Szellemi pontokat, amelyeket a támadás helyett ■ fókuszálást választva tölthetünk vissza. Mivel erme értékes erőforrás közössé tétetett, a



■ Nem lehet igaz! Ma már harmadszor megyek meghúzni azt a fránya csavart!



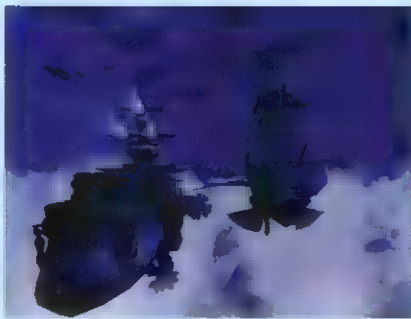
■ Komolyan mondja kapitány, hogy még poloskák is akadnak erre felé?



■ Jaj ne! A kalauz mindjárt utolér!



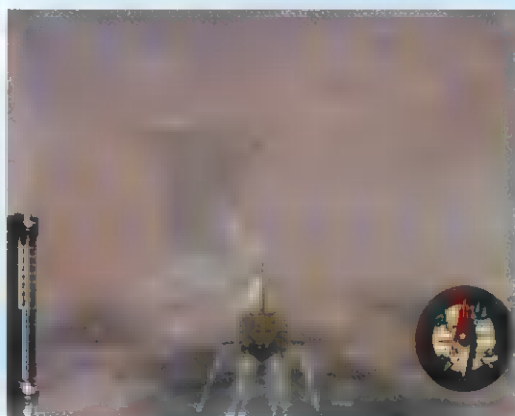
■ Nahát, nem is tudtam, hogy benzinnel üzemel!



■ Hja kérem! A technika fejlődésével a sárkányeregetés is egyre durvább lesz...



■ Ezt nevezem bozontos szemöldöknek!



■ Úgy tűnik, ez itt ■ Whirlpool installáció

Skies of Arcadia-ban kiemelten fontos ■ jól összehangolt csapatmunka kialakítása, az együttműködő taktikák kiigazítása, ■ szerepjátékokra amúgy is jellemző egymásrautaltság itt fokozottan jelentkezik.

A csaták másik nagy csoportját a hajók küzdelme jelenti, amely talán az egyik legmegragadóbb eleme a játéknak. Az átvézető videókkal sűrűn megtűzdelt ütközetek vérbeli akciófilm hangulatot árasztanak, gyakorlatilag lehetetlen nem végigizgulni ■ bevetéseket. Ráadásul e gépesített párbajok – néhány kivételtől eltekintve – a küldetések végén leselkedő főellenések egy teljesen más mennyböltba juttatásért vívatnak, így többnyire meglehetősen alapos okunk is van az izgalomra.

Az ágyugolyós csaták rendszere észrevehetően hajaz a mezei összecsapásokéra. A harc itt is körökre osztozott, a támadások szintén ■ Szellemi pontokat emésztek. A különbség csak annyi, hogy hajónk pusztító ereje embereink tapasztalati szintje helyett ■ fedélzeti fegyverek fejlettségén múlik, no meg ■ járműhöz vásárolt egyéb nyalánkságok hatásain. Nem elhanyagolható a légénységünk sem: ■ történet során innen-onnan elszegődő matrózok egyéni képzettségüktől megfelelően gyakran csodákat tudnak tenni rozszant bárkáinkkal. Figyelemre méltó továbbá az a tény is, hogy légi csatáink végkimenetele jó néhány esetben csak azon múlik, hogy a kör megfelelő részében sikerül-e eltalálnunk ellenfelünket. Mivel e harctípusban

é es
híres
márteledésbe
az Ezüst
nak szökött. Ennek köszönhetően még a fél Valuai Birodalom, sőt egykor legjobb barátja, az áruló Hamíroz szüntelen zaklatásával is szembe kell néznie. Nem csoda, hogy küldetése célját soha nem Vysék előtt le titokban tartja, amíg bevételesegyükről bizonyosat nem szerez. Az
rétben
zó természetű a
és



SKIES OF ARCADIA



Thunder of Fury



■ Ez már ■ harmadik bika, akinél elfelejték kendőt hozni!

is a kör előtti döntések dívnak, úgy tűnik, a készítő a "játék a játékban" megoldásnak őszinte hívei lehetnek, legalábbis ■ már említett játékokon felül sikerült még egy hazárdjátékot is beépíteni a rendszerbe.

Az állandó csatározásokkal tarkított kóborlás még a vérprofi szerepjátékosok embereit is megviseli, a kikötők

rendszeres látogatása ezért mindenkinek melegen ajánlott. A szokásos bevásárló körúton kívül a már csak a fogadók miatt is javallt, mivel egy-egy ágyban eltöltött éjszaka képes helyreállítani elhasznált varázserő pontjainkat, ami



■ A fiúk a bányában... örködnek

már ■ piszkos anyagiak szempontjából is mérlegelendő beruházás.

Ezen kívül, ne feledjük (bár amúgy sem hagyják), hogy hajónkat nem ■ szentélek hajtja, maximális hatékonysághoz ■ megfelelő létszámú legénység toborzása is szükséges. Érdemes ezért a szárazföldi patkányok közé minél gyakrabban elvegyülni, hátha épp a Delphinuson akarja megkeresni valaki a gyümölcslére valót...

A rózsza meg ■ tövise

Nincsen játék hiba nélkül – az ősi bölcsesség sajna a Skies Of Arcadia esetében is tévedhetetlennek bizonyult.

Igaz, nem olyan nagy számban, de azért fellelhető néhány balsikerű elem a programban.

Először is, az átvezető videók egyes je-

lenetei kissé túlságosan ismerősnek tűnhetnek. A magam részéről mindenesetre megtekintve a bevezető képsorokat világossá vált, hogy ■ készítő is egykor biztosan nagyon szerették ■ Csillagok Háborúja című opuszt. Persze, hiába várok, ■ Sötét Lord azért mégsem tűnt fel a színen...

De csak ■ klasszikusoknál maradván, a sherwoodi erdő sztárja, Robin Hood sem úszta meg szárazon a forgatókönyvírói ötletvihart. Pedig lehet, hogy jobb lett volna, mert ez ■ jó kalózok-rossz kalózok szembeállítás finoman szólva is egy picikét röhejes. Természetesen az sem kizárt, hogy csak én szemlélem vaskalaposan a szerepjátékot, de én egy kalózbandát vezetve nem ki-mondottan a világ megmentésén fáradoznék, sokkal inkább a családi kassza megtöl-

■ Ezek mindig elszúrnak valamit ■ fejlesztési osztályon! ■ múltkor meg szegény Pókembernek kellett varázsolnia...

Holdak vonzásában

Arcadia világát nemcsak a fejére állított gravitáció miatt bolygegyeztetékké holdkörösré teszik. A szám szerinti példányban jelen lévő hold koránsem pusztán az ár-apály ciklus irányításában tünik ki, a világ népei ősidők óta felhasználják rejtélyes hatalmukat, ami nélkül hajósan lehetne itt elképzelhető az élet.

Az impozáns égtestek ugyanis szünek megfelelően, az univerzumot alkotó erők egy-egy fajtáját tartják misztikus befolyásuk alatt, meghatározva ezzel az alattuk elterülő világ rész jellegzetességeit. A vörös hold a tűz, a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

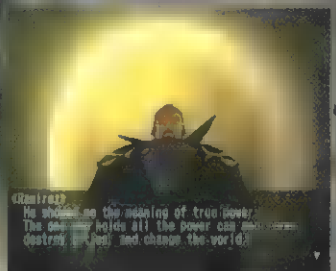
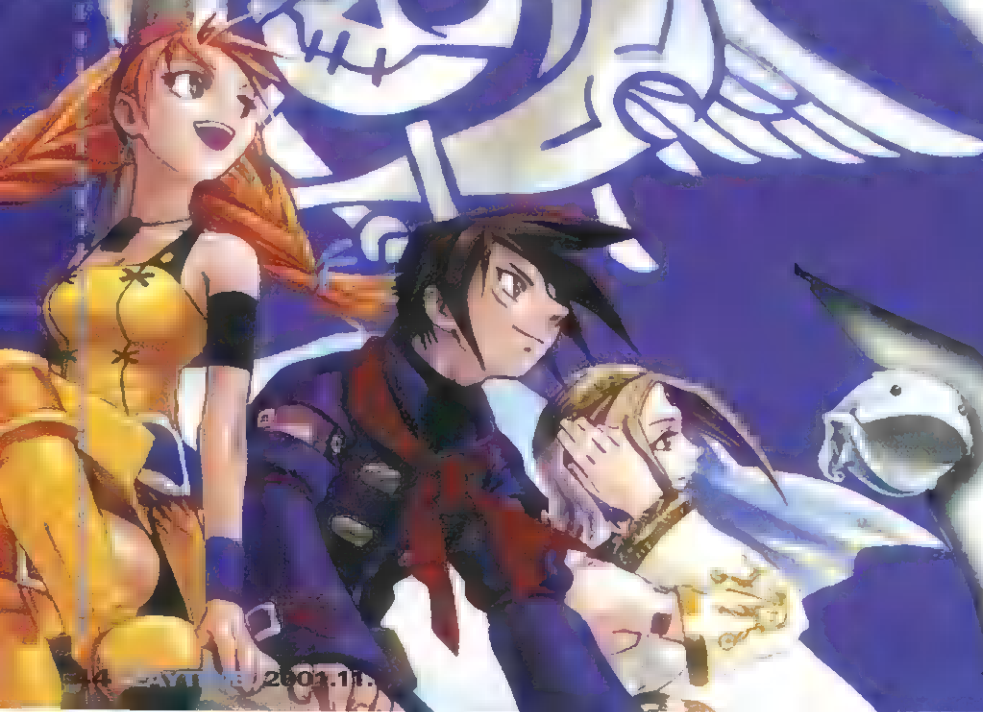
Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.

Következően a harsás vörös hold a víz, a harsás vörös hold a föld.



SKIES OF
ARCADIA



■ Ugye mondtam, hogy csak ki kell húzni a dugót, és ennyi?



■ A vérszomjas szünyogok mellett a rohamozó totemoszlopok is gyakran fenyegették hőseink egészségét..



■ Viszont ■ hányással még semmi baj nincsen...

tésén. Ezek ■ srácok viszont még ■ legfanatikusabb kiscserkészeket is megszegyenítve áldozzák fel saját érdekeiket ■ köz oltárán – néhány ilyen vérszomjas kakó talán nálunk sem jönne rosszul.

Persze, ezen még könnyen felülemelkedhetünk, mondván, hogy ■ stílus megköveteli, hogy pozitív hősöket alakítsunk. Azonban arra azért tényleg nem ártott volna figyelni a tesztelés során, hogy ■ véletlenszerűen bekövetkező csaták kissé túlságosan is sűrűn jönnek, ami néhány kényes fejezetnél – például a Sötét Fergeteg útvesztőjében – ahol nincs se térkép, se iránytű, így a tájékozódás is épp elég nehéz feladat, nagyon idegesítő tud lenni. Különösen, ha az egyszeri játékos már jó régóta küszködik ■ kijárat megtalálásával...

Az amerikai erkölcsvédelem baromságai már csak hab a tortán, jelenlétük inkább mulatságos, mintsem zavaró. A legalább 13. évüket betöltött játékosok védelmében kivették a lelki egészségüket fenyegető momentumokat a programból. Ennek szellemében az összes ivóban alkohol helyett gyümölcsleveket höpölgöttek a derék matrózok, ■ túlságosan erőszakosnak ítélt jelenetek és szövegek pedig a lomtárban végeztek.

De ne legyünk igazságtalanok, a hibák ellenére a játék nagyon is élvezhető. A három dimenzióban bolyongás nagyon jól megoldott, a kameraállások tökéletes szemszögekben követik karaktereinket, ha pedig mégsem tetszene, manuálisan könnyedén korrigálhatunk. A grafika nagyon jól kihasználja a konzol képességeit, a poligonokból felépülő figurák megfelelnek a manga igényeink, ■ textúrák pedig kimondottan szemet gyönyörködtetőek.

Ráadásul még a zene is jól illeszkedik a játék helyzeiteihez és helyszíneihez, az ünnepélyes komolyzenei betétektől elkezdve a harcias, breakbeates darabokig sokféle muzsika gondoskodik a megfelelő hangulati aláfestésről. Grafika, zene, hangulat, egy szóval minden feltétel adott, hogy vigyázó szemünket ismét ■ képernyőre vethessük. Csak vigyázzunk, előbb-utóbb le is kell onnan venni őket...

Lysergize
lysergize@excite.com

PLAYTEST



■ Antonio újra él! Na, és újra meg is fog halni...



■ Ahá, szóval ma pulyka lesz vacsorára!

POSITIVUM

- Fordulatokkal teli történet
- A konzol képességeit kihasználó grafika
- ■ szituációkhoz illő zenei paletta

NEGATIVUM

- Túlságosan gyakori rajtaütések
- Néha elég unalmas klisék
- A mentés/töltés kissé nehézkes

BARÁTOK KÖZT

- Grandia 2 01/02 90%
- ■ Of ■
- Evolution

GRAFIKA 90%
HANG 85%

ÉRTÉK 90%

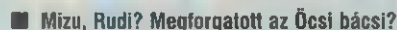
■ 1 játékos ■ NTSC

TÍPUS FOCI KIADÓ SONY FEJLESZTŐ TEAM SOHO MEGJELENÉS 2001.09.28 PAL

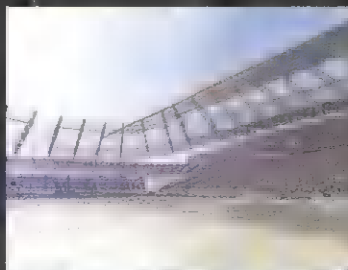
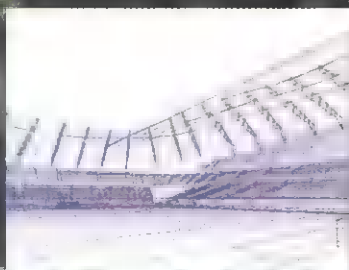
■ EZ MÁR TÉNYLEG FUTBALL

Egyértelmű, hogy egy jó sportjátékot a következő alapvető jellemvonások összessége határoz meg: grafika, hangeffektusok, kezelhetőség-irányítathatóság (megfejele a különleges cselek, kombók számaival), ■ megfelelé sebességérzet, ■ hosszantartó élvezhetőséget biztosító kihívás, a mesterséges intelligencia fejlettsége, ■ taktikai variációk (csapatjátékokban), az élethűség, és nem utolsósorban ■ multiplayer-opció használhatósága. Sokan

Minden ismerősem tudja, hogy megszállott focifanatikus vagyok, és bármi-



& köl a a zenit a Millenium
 lán már ök a telelősek az
 Stadionért a
 s az atkonvertálták a felülete alatt
 A körbekukkantott a
 fotót többek a átalakított
 részletek a moszféra megteremtése a
 videofelvételeket ez a nezők a szurkolók
 zászlókat az gólt
 a vert mintázata csak nem
 A minden stadionban le-fel a reflektorokat mu-
 és a hogy a is a
 adhassák vissza



**THIS IS
FOOTBALL
2002**



■ Romarionak sok dolga mår nincsen



(köztük én is) háklisak lehetnek a nem a való életből vett nevek használatára, illetve a stadionok élethűségére. Ezeken a témakörökön fogunk tehát végigfutni az alábbi teszt során.

Meglehetősen nehéz helyzetben vagyunk a grafika elemzésénél, hiszen PS2-n a TIF2002-nek egyelőre csak három vetélytársa van: FIFA 2001/02 és az ISS Pro a Konamitól).

Az viszont biztos, hogy ezek között a TIF2002 mindenképpen a legszebb. Látványosak a stadionok (a nézőtérben remekül festenek a füstölők effektusai, és jó ötlet ■ papírfecnik bedobálása is), a játékosok animációja és kidolgozása nagyszerű. A grafikát tekintve egyetlen negatívumot lehetne csak felhozni: ■ közélképeknél olybá tűnik, mintha a játékosok kezei nem a vállukból nőnének ki, hanem a derekukból. Az azonban egész egyszerűen hihetetlen, hogy gond nélkül felismerjük ■ híresebb játékosokat már ■ pályára lépésük pillanatától, és ezzel együtt is 50 képkocka/sec sebességgel fut ■ játék. A motion capture eljárással készült játékosanimáció minden eddig felülmúl, talán ■ leglátványosabb példa erre, amikor a visszajátzásoknál (főleg sza-

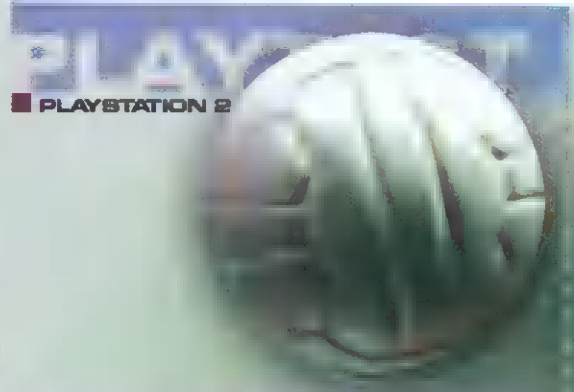


bátyalanságok esetén) lelassítva láthatjuk ■ játékosok mozgását (még ha ezekre az alkal- makra a gyep látványát fel is áldozták a játé- kosok poligonjainak oltárán). Nem szeretem ugyan, ha azt mondják, hogy egy játék olyan, mint egy TV-közvetítés (az azért még odobb van), de kétségkívül most nagyon megközeli- tették az eredetét. Külön díjazandó, hogy ■ bí- rók mellett a program a partjelzőket (opparod: az "asszisztenseket") is megjele- nítí, sőt ezek aktív részét képezik a játéktérnek is (erre azért visszatérünk még).

A hangeffektusok és a zene terén sok újat nem tudtak felmutatni a készítőik – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ami van, azt legalább jól megcsinálták. Újdonságként felfogható, hogy az énekítés hangerejét attól függően állították be, hogy otthon, avagy idegenben játszik-e a csapat. Kommentárból csak egy magányos harcost kapunk, nagyjából átlagos teljesítménnyel, sajnos meg sem közelíti az önélelelt tomboló Vitar Robi bácsi monológjait... A készítőik szerint a játékosok kiabálnak egymásnak, teszem azt, ha üresen vannak, szól a társának, hogy passzolhat – azonban mi akárhogy fülelünk, ilyesmit nem találunk.

A zene (tekintve, hogy egy számat hallunk ismétlődni) egy idő után monotonná válik – bár ez legyen a legnagyobb baja egy focinak, szóval fátvat rá!

Készségükül az egyik legjobban sikerült rész a játékban maga az irányítás, ■ passzrend-szer és a gép által irányított saját játékosaink mozgása (miután hozzászokik az ember). Ki-válóan alkalmazható mind ■ szöktetés, mind az emberhez irányuló passz, mind a beadás. Talán még túl jól is, lévén szinte csak a szöktetést szoktam alkalmazni – az is majdnem mindig pontosan emberhez megy, főleg, ha előre irányítjuk. Ezeket számos módon lehet kombinálni is, például kényszerítőzést indíthatunk úgy is, hogy pontos passz legyen a vége, avagy kiugratás. A hosszú, magas labdák jóval kevésbé használhatóak, szinte mindig az ellenfél szerzi meg őket. Ami a szereléseket illeti, háromféle szerepel: a sima mezein kívül a becsúszó szerelés és a durva szabálytalan-ság. A legpontosabb időzítés készségükül ■ becsúszó szereléshez szükségeséltük, mert ha egy kicsit messzelebről hajítjuk végre (azaz el-késünk), már egy komoly, sokszor lapot érő szabálytalanságot követünk el. Most jön a legnagyobb poén: amennyiben túlságosan közelről próbálkozunk vele, ■ játékos az ellen-fél elé vetődik, és nemegyszer kézzel húzza el ■ labdát – természetesen a bíró ezt kezezés-nek veszi, és lefújja (ha sárgát ritkán is az ér-ték)! Nem is tudok hirtelen olyan focit monda-ni, amiben volt már kezezés – arról nem be-szélve, hogy nem csak ilyenkor találkozhatunk vele, hanem például a tizenhatoson belü-li kavalkádoknál is fívoelembre veszi ■



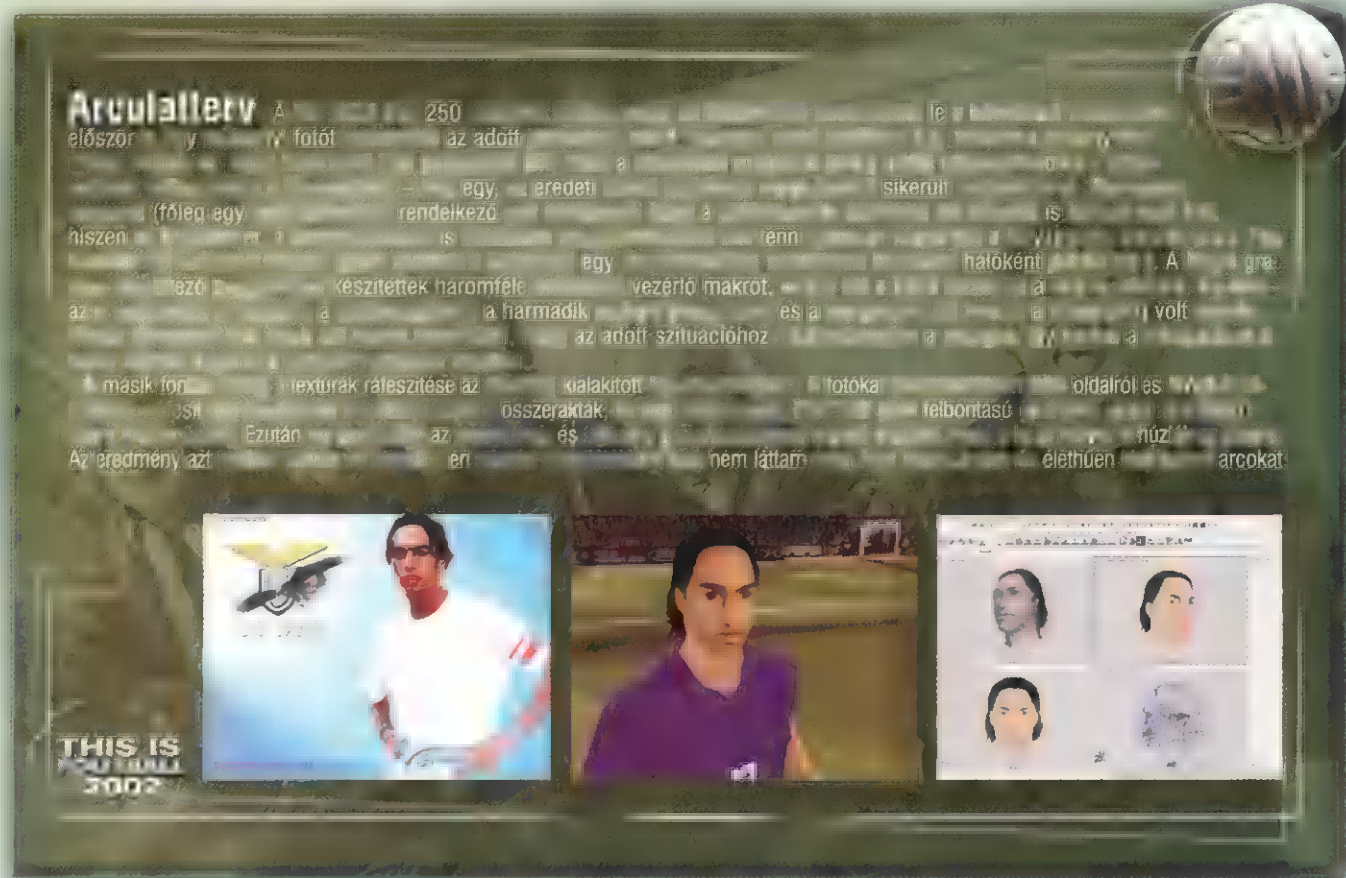
program. A bíró spori egyébként nemcsak a szabálytalanságoknál kerül elő: nemegyszer előfordult, hogy az indításos vagy ■ passzszom elakadt benne, és visszapattant róla, melyből akár az ellenfél is hasznát húzta. Összességében véve megállapítható, hogy ■ labda-játékos-bíró viszonylatban nagyszerűen helytáll a program, a 3D-s objektumok egymáshoz viszonyított helyzetét igen kultúráltnan



■ A sorfal fele már látja, hogy gólrá váltottuk ■ szabadrúgást



■ Meni a pirába!



■ Jól hallok? Nem drukkoltok?

kezelem. A műesés (mert természetesen ilyen is van), akárcsak az életben, ■ is kétélű fegyver – az esetek egy részében szabadrúgást (vagy 11-et) kaphatunk érte, ha viszont ■ bíró kiszúrja, csinos kis sárgalapot. A lövések nem nyerték el annyira ■ tetszésem: kicsit olybá tűntek, mintha nem lehetne minden esetben a megfelelő szögben ellőni ■ labdát, és egy lapos vagy félmagas bomba eleresztése is nehezen kivitelezhetőnek bizonyult, szabadrúgásoknál pedig a csavarás már egy apró mozdulatunk esetén is vagy tíz méterrel mellé megy. (A tesztverzióhoz csatolt dokumentációban azonban külön kitértek rá, hogy ezen még mindenképpen változtatni fognak a végleges változat megjelenéséig – úgyhogy bizzunk ■ programozókban.)

A kapus viselkedése talán még nem az igazi – egyrészt a tizenhatoson kívülre nem nagyon merészkedik ki, de a leg-



■ Hollandok egymás közt

bosszantóbb tulajdonsága (amit ■ gép ellen célszerű alaposan kihasználni), hogy bár a kifutásoknál elcsipi ■ szöktetéseket, de ha közel van hozzá ■ csatár, ■ szerelés gombbal ki tudjuk piszkálni a kezéből a lasztit. Mivel a kapus így mögénk kerül, ráadásul fekszik, nem ördögösség gólrá váltani a helyzetet. (A géptől egyébként még nem nagyon láttam ennek a trükknek az alkalmazását.)

A taktikai variációk száma 8 (a jól ismert alapfelállások, pl. a 4-4-2 vagy az 5-3-2 természetesen mind szerepelnek), de mindegyikhez hatféle stratégiát rendelhetünk hozzá (ezekből négyet akár úgy, hogy meccs közben egy gombnyomásra megváltozzon). Aki már játszott ilyesfajta játékkal, pontosan tudja, milyen fontos a játékosok helyezkedése és mozgása a pályán. Játéka válogatja, hogy milyen felállítás a leghatékonyabb (minden fociban más és más a já-

FIFA 2002

■ VAJON MEGVÉDI-E CÍMÉT A BAJNOK?



■ A főszereplő

Eólé, éólé, éóléóóóóó... Nem, nem hülyültem meg teljesen, csak abbéli örömet próbálom kifejezni, hogy a nyári pangás után végre beindult az őszi labdarúgó szezon! Ez persze nem csak az életben érvényes – kedvenc konzoljainkra is egyre-másra érkeznek a jobbnál-jobb fociprogramok. Mindjárt itt is egy igazi bajnokeseles (tulajdonképpen ■ címvédő), az eddig már számos trófeát elhódított FIFA-sorozat legújabb tagja.

Hosszú évek óta gyűröm ■ sorozatot, és minden egyes új rész elé úgy ülök le, hogy automatikusan a változásokat keresem bennük. Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem máig az egyik kedvencem a FIFA: World Cup '98. Ez a program még valódi áttörést hozott, mind a külsinét, mind a játszhatóságát, mind a hangulatát, atmoszféráját tekintve – és az utána következő idők óta motoszkál bennem egy olyan érzés, hogy egy kicsit lusták ezek az EA Sports fiúk. Jó, jó mindig változott a sorozat, de szinte épphogy csak annyit, hogy a szinte kötelező grafikai turbózás mellett egy lehelletnyit megváltoztatják az irányítást és az AI-t, de csak annyira, hogy az

egyszeri játékos ne érezhesse rögtön, hogy egy tavalyi játékkal játszik. Persze az is igaz, hogy ■ program nagyszerű, és a bevált dolgokon nem érdemes (sokat) változtatni, de hogy pusztán azért fizessenek ki egy csomó pénzt, hogy egy aktuális szezonra optimalizált játékoslistát kapjak, az azért nonszensz. Igéretekkel már tele van a padlás, lássuk hát, mit is kapunk!

Az elődjéhez képest grafikai téren igencsak megújult a program. Az egész játék valahogy színesebb, tarkább lett, a stadionok grafikája – ■ TIF 2002-et leszámítva – az eddigi legszébb, amit futballjátékban láttam. Természetesen a most már kötelezőnek számító pirotechnikai elemekkel, zászlókkal felszerelt nézősereggel együtt. Sajnos azonban itt is baromi ronda a zászlólengetés effekt, én komolyan mondom, most már kíváncsian várom, melyik játékban fogják végre egyszer normálisan eltávolítani. Az pedig hab a tortán, hogy egynémely zászló (ezzel egyébként a rivális programok, pl. a TIF 2002 dettó ugyanígy vannak) pusztán a fikció szüleménye lehet, mert egyáltalán nem hasonlít az éppen mérkőzést játszó országok lobogójára. Hogy ez pusztán figyelemtelenség, avagy egy ország jelképének felhasználásához meg kell szerezni bizonyos engedélyeket, azt nem tudom – mindegyre néha a röhejeség határát súrolja. Akárcsak a kispad, amely viszont szó szerint megérdemli a "kis" jelzőt – ilyenek általában csak falusi pályákon szoktak előfordulni. Pozitívum, hogy a partjelzők és a bíró mind-mind animálnak, ott futkosnak ■ pályán és az alapvonal mellett, és ezek azért feldobják a hangulatot.

Megváltozott a gyepszőnyeg kidolgozása is. Érdekes módon momentán nem tudom eldönteni, hogy előnyre, avagy hátrányra, ugyanis az előző részben kicsit "sterilnek", amolyan angol gyepszőnyegnek tűnt (ami azért elég ritkaság), itt jóval élethűbbek, kontrasztosabbak a textúrák, ellenben kicsit olyan érzést keltett bennem, mintha egy hipermodern stadionban füvesített libalegelőn játszanék.

A játékosokkal magukkal viszont már nem



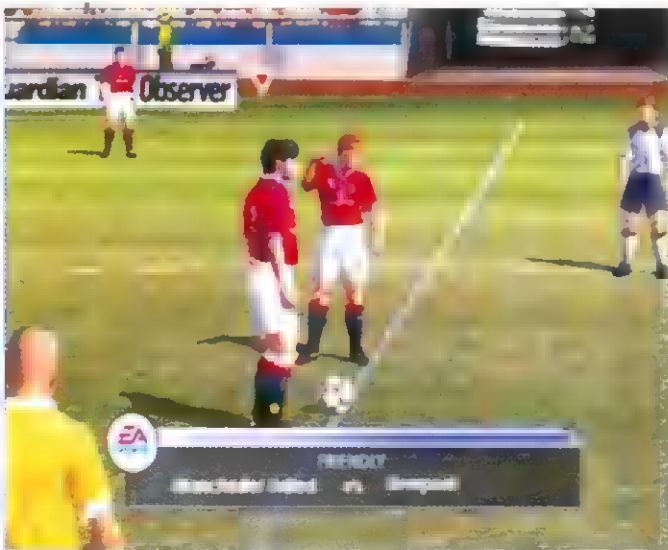
■ Hurrá, nyertem egy Tottit! Kár, hogy nem ■ magyar válogatottnak...

vagyok annyira kibékülve. Az animációjuk ugyan hozza ■ szokásos FIFA-színvonalat, a motion capture technológia manapság már valóban élethű mozgulatsorokat csal a képernyőnkre. Itt is vannak olyan alig észrevehető mozzanatok, mint hogy a játékos felemelt kézzel jelzi, hogy üresen áll, a csapatkapitányon láthatóan rajta van a karszalag, sőt még ■ cipők színe is ■ valóságot tükrözi. Ezzel tehát nincs különösebb gond. Ami nem tetszik, az az arcok kidolgozottsága – főleg akkor, ha

előtte egy fél órával még a TIF 2002-vel játszottam. Ezek a játékosok távolról sem hasonlítanak az igaziakra – a fi-

zimiskájuk és a bőrszínük, hajszínük még csak-csak, de az arcok egyáltalán nem felismerhetőek (pedig a készítőik szerint több, mint 100 játékos fotóját scannelték be), ráadásul olyan az arckifejezésük, mintha valamiért nagyon mérgesek lennének a világra, állandóan vicсорognak. Az összkép így tehát körülbelül olyan, mintha az eredeti játékosokat keresztezték volna egy pankrátorral. Ez ■ fajta megvalósítás közelébe sem jön a riválisának, javallanám a designereknek, hogy bátran merítsenek ötletet a TIF-ből, jobbtól lopni nem szégyen.

A játérendszerben, azon belül is a passzoknál történt a legnagyobb változás – nem is csodálom, hogy előzetesen ezt harangozták be a legjobban. Ugyebár a régi rendszer a következőképpen működött: kétfajta passz volt, ami emberhez ment pontosan, és a szöktetés. Pontos passzokkal szépen felhoztuk a labdát, majd a végén egy jól begyakorolt és pontos kényszerítő vagy kiugratás, és már gólhelyzetben is voltunk. Ez itt teljesen felborult, egy vadiúj szemléletet kell elsajátítanunk, ha igazán szeretnénk kiismerni a játéknak minden csínját-bínját. Két lehetőségünk van indítani egy társunkat: a lapos és az emelt passzal. Ezek azonban nem mennek mindig emberhez, nagyon pontosan be kell állítanunk az irányzékot az analóg karral. A nagy trükk ■ ■ következő: immáron a passznál is számít, hogy milyen hosszú ideig tartjuk nyomva a gombot (ugyanis ez ■ lövőerőt fogja meghatározni, akárcsak ■ kapuralövés



■ Manchester - Liverpool barátságos mérkőzés. ■ persze!



■ Ha az indítást gólrá váltja, tényleg megérdemelt ■ glória



■ Mindig mondtam, hogy nagy színészek ezek ■ latinok!



■ Két játékos is startol ■ indításra

PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ Ezt kotord ki!

esetében), ■ képernyőn egy kis indikátor jelzi, hogy milyen erővel rúgjuk el a labdát. A kontrolleren az L2-R2 gombokkal pedig csavart vihetünk bele a passzokba is! Ez kérem immár valóban egy teljesen élethű passzrendszer, hiszen gyakorlatilag olyan szögben, akkora távolságra és olyan kifli beleadva rúghatjuk el a bőrt, ahogyan csak tetszik. Csúpn egy hatalmas bökkenő van vele: hát valami piszok nehéz pontosan kivitelezni! Lehet, hogy az egyedisége és a szokatlansága miatt, de jó időbe telt, amíg nagyjából (!) sikerült oda ivelnem a lasztit, ahová szántam. Ellenben, ha valaki hosszasan órák (napok, hetek) alatt begyakorolja, akkor igen látványos dolgokra lehet képes, éppúgy, akárcsak az igazi labdarúgásban. Csak ne lenne ilyen körülményes – egyáltalán nem egyszerű feladat irányba húzva, ■ megfelelő gomb kellő ideig tartó lenyomásával még a rúgás ívét is beállítani! No persze, ezt érezhették a készítő is, mert a passzok azért nagyjából (hangsúlyozom: nagyjából!) irányba mennek, rövid ideig tartó gombnyomás esetén azért megkapja, akinek szánjuk. Ez már nem igaz a végjátéknál, itt bizony ügyeskednünk kell az előbb említett trükkkel. Mivel a bevelés is megváltozott (az a gomb lett az emelt passz), már nem működik a szokásos trükk, hogy elhúzzuk a szélen, négyzetre bead és fejeliük a gólt – itt is irányba kell fordulnunk. Szintén újdonság, hogy a program színes, pontozott vonallal jelzi az éppen általunk nem irányított, de kiugrásra vagy elfutásra alkalmas helyzetben lévő társaink előrelátható mozgását (sőt magán a játékoson is egy üstökös csóvájához hasonlóan megjelenik egy fényeffekt). Ez értelemszerűen az új passzrendszer sajátosságai miatt igen hasznos dolog: legalább azt nem nekünk kell kislabilizálni, hogy hova érdemes előre küldeni a labdát. A gép egyébként előszeretettel alkalmazza a hosszú indításos taktikát, főleg a széleken szokta megfuttatni a játékosait.

Jól sikerült ellenben a kapuralövés megvalósítása, itt aztán nyugodt lélekkel ráúzhathatjuk a tizenhatoson kívülről is ■ labdát. Amennyiben jól céloztunk, akkor vagy gól, vagy a kapus úgy üti ki a labdát, hogy azonnal lehet is rástartolni az érkező emberünkkel. Persze itt

is megtalálhatóak azok a bosszantó dolgok, hogy néha képtelenek vagyunk az üres kapuba betalálni – de ez a normális, Owen sem vág be minden helyzetet (kivétel, ha Kahn áll a kapuban...). A pontirúgások (szögletek, illetve szabadrúgások) elvégzése gyakorlatilag maradt a régi, bár "természetesen" ■ lövőerőt jelző kis csíkot megváltoztatták, így újból kell egy kis idő, amíg a kellő erőt eltaláljuk.

Szegecél-végrell ehhez a részhez, azaz a játékmenehez tartozik magának ■ bírónak ■ ténykedése is, aki tulajdonképpen következetesen vezeti ■ mérkőzést, ellenben kicsit furcsa, hogy nem azonnal fúj egy szabálytalanság esetén, hanem egy-két másodperccel később. Ez csak azért bosszantó, mert már éppen egy gonosz mosollyal az ajkunkon vinnénk tovább a labdát miközben az ellenfél ■ földön pihen ki fáradalmait, erre ■ spori befújja az esetet. A program ■ leshelyzeteket jól ítéli meg, és egy külön leshakerából vissza is játssza őket.

Szerintem sarkalatos pontja egy sportjátéknak, hogy hogyan sikerül ■ visszajátzások megvalósítása – nos ez a FIFA-ban nem rossz, ellenben elmarad ■ TIF 2002-ben találatától. Kilencféle kameraállítás van (a szokásos, sideline, TV, tower és társaik), melyek közt megtalálható az ún. "free cam" is, de ez nem teljesen valósítja meg az igazi 3D-ben való mozgást, és kissé körülményes a kezelése is. Itt viszont legalább el tudjuk menteni a szebb jeleneteket. Nincs is annál jobb, mint amikor játszótársunkat ■ sárba tiporjuk, és még ezt meg is örököljük az utóköz számára! Multiplayerben egyébként akár 8 játékoskal is indíthatjuk a játékot.

Úgy látszik, a kommentárokkal mostanában hadilábon állnak a készítő (minden cégnél), ugyanis szinte alig változott valami az előző részekhez képest. Zeneügyileg az EA Sports mindig is ott volt a topon – itt sincs ez másképp, neves előadók (pl. Gorillaz) számai pákolták fel muzsika gyanánt, úgyhogy ezzel a résszel semmi gond.

Nagyszerű és dicséretes újítás, hogy amennyiben lesérül, avagy elfárad egy játékosunk, a gép azonnal figyelmeltet erre, sőt ennek tetejében fel is ajánlja a megüresedő posztira a cserepadról leginkább alkalmas játékos – és rögtön végre is hajthatjuk ■ cserét. No persze a "rögtön" idézőjelben értendő, nyilván amíg ■ labda nem hagyja el ■ játéktérre, avagy nem történik fault, a cserejátékos nem léphet pályára. Ezzel megspórolták azt az időt, amit az ember a menüpontok közti kavargással töltött.

Ez a program is tartalmazza ■ FIFPro licenszet, ergo a saját nevükön szerepelnek ■ mintegy 75 válogatott csapat, és a 16 különböző bajnokság játékosai. Hál' istennek, viszontérték a jól bevált bonus tournament rendszerhez, azaz nem mindegyik torna választható alapból, csak az egyik megnyerése után nyílik lehetőségünk egy másikban való indulásra (pl. a világbajnoki selejtezőcsoportunk megnyerése után lesz alkalmunk indulni az Európa-bajnokságon). Az NFL és az NHL 2002-es részéhez hasonlóan itt is kapunk



■ Ajtó-ablak helyzet

pluszban egy híres játékos portréjával díszített kártyát – más kérdés, hogy ez kinek mekkora kielégülést jelent.

Egy kicsit csalódást okozott nekem ez a program. Félre ne értsek: nem rossz – de nem is ■ legjobb, ahogyan azt ■ neve és a hagyományai miatt az ember elvárhatná. A legnagyobb baja azonban az, hogy pontosan egy időben jelenik meg ■ TIF 2002-vel, és ez nagyon nem tesz neki jót. Az új passzrendszer nem rossz fejlesztés, bár ez kétségtelenül valamennyit rontott a program kezelhetőségén. Mivel egy tesztújság alapvetően arról szól, hogy a tisztelt játékos ez alapján döntson az alternatívák között, én most inkább a TIF-et ajánlanám, optimális esetben pedig mindkettőt.

Kozi
kozi@vogel.hu

POZITIVUM

- Gyönyörű környezet, szép stadionok
- Érdekes újítások
- ■ szokott és elvárható minőség

NEGATIVUM

- A játékosok arcai egész egyszerűen rondák
- Az új passzrendszer nehézkesen irányítható

BARTÁTOK KÖZT

- This Is Football 2002 01/11 91%
- FIFA 2002
- FIFA 2001



■ B játékos ■ PAL



■ A hosszú oldalon ketten is kérték ■ labdát, de így sem volt rossz ■ megoldás

SHEEP, DOG 'N' WOLF

■ BIRKALOPÁS BIRKATÜRELEMMEL

11.11.11. KIADÓ 11.11.11. FEJLESZTŐ 11.11.11. MEGJELENÉS 11.11.11. 11.11.11.

Malszínűleg csak egy jó pszichoanalitikus tudná megmondani, miért van az, hogy én általában a vesztesre álló féllel érzek szimpátiát, legyen szó akár sportról, akár mozirol. (Mert túl sokat Tekkenezel velünk, Zolikám! – ■ szerk.) Így volt ez már gyerekkoromban is, amikor a kedvenc rajzfilmmemet néztem: hiába énekelték a főcímdalban, hogy "pedig a farkas már többször is pórul járt (bip, bip)", én sohasem a Gyalogkukknak, hanem a Prérifarkasnak szurkoltam. És ugyanúgy izgultam ■ rozoga ragadozó igen közeli, ám némileg kevésbé népszerű fajtársáért, aki sosem tudta ürömből csillapítani az éhségét. Szerencsétlen Ralphnak finom ebéd helyett állandóan ütlegekkel kellett jóllaknia, amit bőségesen mért neki Sam, ■ juhászcutya – pedig az agyafúrt farkas milyen kiváló trükköket eszelt ki!

De most végre eljött a visszavágó ideje! Nagy elégtétel volt a számomra ■ legújabb Looney Tunes játék, ■ Sheep, Dog 'n' Wolf (korábban mint Sheep Raider számoltunk be róla, ami egyébként a játék amerikai címe), amiben végre bebizonyíthattam, hogy túl lehet járni az éber juhászcutya eszén. E kitűnő játékkal az Infogrames egy egész estés (sőt több estés!) rajzfilmshow-t prezentál nekünk, aminek a sztárvendége: Ralph, ■ farkas – azaz ■ játékos. A házigazda szintén ismerős lehet, hiszen ■ ripacs Dodo kacsa az, aki a ma-



■ Előbb kell felkelned, hogy ■ én "hajóm" elsüllyessz!



■ A kakuk csak epizódszereplő – ellene úgysem nyerhetünk

ga sajátos stílusában (kissé levesesen beszélve) rögtön a show elején ismerteti a szabályokat. Adva van Sam 17 birkát számláló nyája, s ezt mind egy szálíg le kell nyúlni. Minden egyes birká ellopása ■ show-nak egy külön fejezetét képezi, mely felvonások mindegyike más-más környéken, más-más díszletek között zajlik.

Az első birká begyűjtését kivéve (ahol egy elkóborolt jószág becserkészésével csupán az irányítást kell begyakorolnunk) Ralph szerepében ■ következő nehézségekkel kell megküzde-

nünk. Először is valamilyen furfangos módon mindig a nyáj közelébe kell férkőznünk, s onnan el kell szakítanunk a kiszemelt áldozatot. Amikor elég közel merészkedünk ■ birkákhoz, a

képernyő jobb felső sarkában megjelenik Sam feje, ■ láthatjuk, hogy épp merre néz. Folyamatosan tekintget jobbra-balra, így tehát mindig azt az időt kell kihasználnunk, amikor épp nem felénk bámul – már ha észrevétlenül akarunk maradni. De így sem árt vigyázni, mert ha nem settenkedünk, az eb azonnal felfigyel ■ lépteink zajára. A kutyafej mögötti háttérszín fontos információt hordoz: ■ zöld azt jelenti, hogy még biztonságban érezhetjük magunkat; a sárga azt, hogy látótávolságon belül vagyunk, a piros pedig azt, hogy baj van... Ha Sam észrevesz minket, csak egyet tehetünk: menekülünk. A kör nyomkodásával olyan sebességre kapcsolhatunk, amelyet ■ Prérifarkastól szoktunk látni (egyébként a játék egyik pályáján még versenyezhetünk is a Gyalogkuk-

kal). Noha a birká megszerzése már eleve elég körülményes, ezzel még nincs vége a műveletnek. A zsákmányt a kijelölt helyre kell szállítani, s ez bizony sokszor nehezebb, mint maga a tolvajlás, ugyanis a kijelölt hely

"Aki már látott Ralph (vagy netán ■ Prérifarkas) filmjei közül akár csak egyet is, ■ nyilván sejtí, hogy miféle trükköket kell bevetnie annak, aki ingyenségre vágyik."

természetesen a legképtelenebb pontokon van meghatározva (pontosabban: bekarikázva).

Aki már látott Ralph (vagy netán a Prérifarkas) filmjei közül akár csak egyet is, az nyilván sejtí, hogy miféle trükköket kell bevetnie annak, aki ingyenségre vágyik. Mert hát a somfordálás önmagában természetesen nem elég – nem is szólva arról, hogy néha már ■ nyáj felkutatása is eleve problémás: szakadékok felett kell átkelni, piranhákkal teli folyó keresztezi az utat stb. A megoldást minden esetben az ACME gyár kiváló termékei szolgáltatják. A farkasunk hátára csatolható rakétától kezdve a báránykosztümgig válogatott marhaságokkal próbálkozhatunk. Légipostán rendelhetjük a cuccokat, amiket expressz gyorsasággal küldenek is – mihelyst leadtuk az igényünket egy postaládánál, már hullik is az égből a küldemény. Noha ■ postaládák sokszor csak nagy nehézségek árán közelíthetők meg, utána pedig a csomag nem mindig a közelben esik le, mindenképp érdemes a rendeléssel fáradsza-

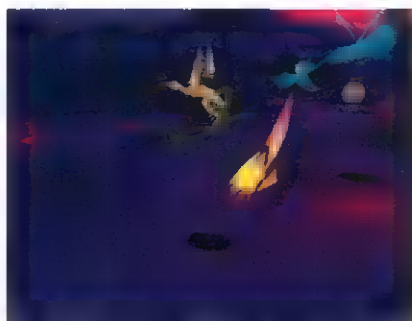


■ Ezt nevezik leégésnek





■ Tessék Dodo, ezt neked szedtem a réten

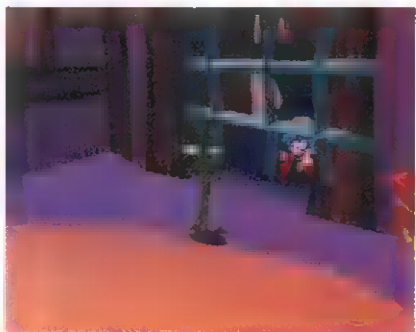


■ Vigyázz, mert megmondalak Samnek

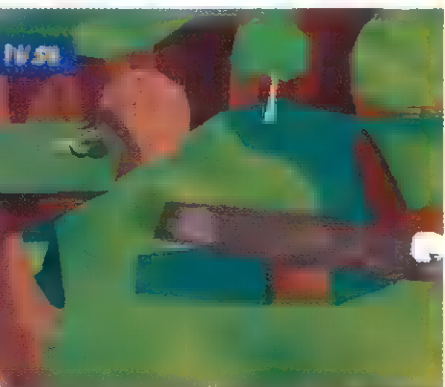
ni magunkat, mert hamar ráébredhetünk: a Sheep, Dog'n'Wolf voltaképpen egy logikai játék, méghozzá a legjobb, legfurmányosabb fajtából. Elképesztő megoldásokra kell rájónunk úgy, hogy a rendelkezésünkre álló eszközökhöz csak alig kapunk használati utasítást – a terepen elhelyezett tájékoztatóablakról többnyire csak burkolt utalásokat olvashatunk le.

Talán a legklasszabb dolog az, hogy szinte semelyik trükk sem válik be kétszer – vagyis nem abból áll az egész, hogy megtanulunk egy-egy taktikát, majd azt alkalmazva újabb és újabb pályákon juthatunk át. Az úgy túl unalmas lenne. A kutya – csak úgy mint a rajzfilmben – szemlátomást kitapasztalja a cseleket, és védekezik ellenük. Az egyik küldetésben például egy furulyával hipnotizáljuk az ebet, és a megfelelő helyre csalva egy méretes sziklát pottyantunk a fejére. Jót kuncogunk, majd a következő pályán már előre vigyorgunk, hova fogjuk csalni a szerencsétlent. Elkezdünk furulyázni a háta mögött, de meglepve tapasztaljuk, hogy üveges tekintet helyett igencsak morcos ábrázattal találjuk magunkat szemben. Aztán Sam kihúzza a füléből a dugókat – a többi már mindenki kitalálhatja... Ezért van aztán az, hogy mindössze 17 birkát kell zsákmányolnunk, de ennek kivitelezése eltarthat akár napokig is. Mindig új megoldásokat kell találni, miközben a legjobb poénok köszönnek vissza a rajzfilmből – sokszor olyankor, amikor nem is számítunk rá.

A rajzfilm eredeti sztoriját azzal is sikerült



■ Szerencsére Rissz-rossz Sam nem jön rá, hogy átfér a rácson...



■ Cirkuszi mutatván Ralph-módra

kivételesen jól reprodukálni, hogy Ralph kudarcai nem egyenlők a meghalással. Ha el is agyabugyalja a kutya, utána minden kezdődik előlről, illetve pontosan hogy nem előlről! A játék sosem untat minket az egyes részfeladatok ismétlésével. A fontosabb műveletek után – láthatatlanul – ellenőrzési pontokon megyünk keresztül, mi több: néha magával a felsüléssel gördítjük tovább az eseményt. A fent említett esetben például Sam nem teszi vissza a füldugóit, hanem járőrözni kezd, illetve elhelyez néhány aknát a nyájhoz vezető útra – vagyis egy teljesen új helyzet áll elő.

A pályák bejáratai egy folyosóról nyílnak meg, mely folyosó a show színpadához vezet, ahol a közönség mindegyik birka megszerzését hatalmas ovációval ünnepli. De nem csak emiatt fontos ez az összekötő helyszín. A színpadon kapott helyet két lényeges opció is: az állásmentés (habár a játék automatikusan is ment), és a bónusz cuccok. A bónuszok ürügyén a játék készítői rámutatnak arra az érdekes tényre, hogy még a rajzfilmsztároknak is van munkaidéjük. Ugyanis minden egyes pályán valami jól eldugott helyen egy-egy blokkolóóra helyezkedik el, melyeknél bejelentkezve gyűjthetjük a bónuszok vásárlásához szükséges pontokat. Többnyire csak különféle rajzokat, kulisszatitkokat felfedő képeket vehetünk, de két igen fontos információ is eladható: a játék két bónusz pályájának a holléte, mert ezek teljesítése nélkül csak 15 birkát tudunk összeszedni.

Aki csak egy kicsit is kedveli a Warner Bros.-rajzfilmeket, az egészen biztosan jókat fog derülni a játék egyes jelenetein. A farkas nagyon laza mozgása, idétlen rohanása mind ismerős lehet a tévéből, s úgy általában az egész játék olyan, mint egy rajzfilm. Vidám muzsika szól, amikor bebújunk egy szikla mögé, a jól megszokott suhanást halljuk, s hősünk egy szempillantás alatt összezúgorodik, amit követően pedig idegesen pislog, s jobbra-balra tekintget. De már eleve a settenkedés is vicces mozgással és hanghatással jár – az animáció egyszerűen haláli.

Jómagam eleve jóindulattal viseltetek minden Looney Tunes-témájú játék iránt, így arra kezdettől fogva számítottam, hogy a Sheep, Dog 'n Wolf jópofa élmény lesz, de arra nem számítottam: ez nemcsak egy rajzfilmlicenccel ékesített kommersz ugrabugra, hanem egy nagybetűs JÁTÉK. A rajzfilm csak a nyersanyagot szolgáltatja, amiből aligha kovácsolhattak volna tökéletesebb játékot. Amilyen mulattatóak Ralph farkas kalandjai a tévében, olyan vidám a főszereplésével készült játék is, ahol legalább esélye is van Sam kutya birkáinak ellopására. A poénos ACME szerkezetek sokszínűségének köszönhetően pedig nemcsak hangulatos játék, hanem erősen gondolkodtató is. Véleményem szerint az eddigi legjobb, legötletesebb Looney Tunes-feldolgozás.

PLAYTEST

PLAYSTATION



■ Minden lépést meg kell fontolni...



■ ...különbön ágyelő lesz a bőrünkben!

POZITIVUM

- Az eredeti történet kitűnő adaptációja
- Haláli ACME szerkeztűk
- Remek logikai feladványok

NEGATIVUM

- A kamera bizonyos helyeken beragad
- Mintha néhol hiányoznának a hanghatások

BARÁTOK KÖZT

- Sheep, Dog 'n Wolf
- Bugs Bunny & Taz: Time Busters 01/03 91%
- Bugs Bunny Lost in Time

GRAFIKA

HANG

85%

ÉRTÉK

91%

■ 1 játékos ■ PAL

V. Z.

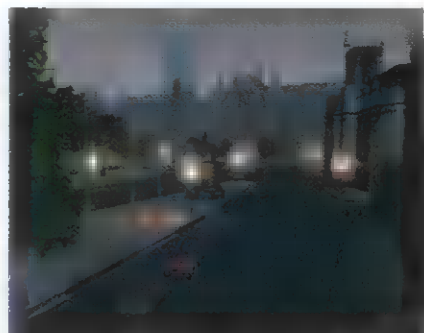
vzoli@votel.hu



■ Nem én vagyok az első, aki ■ paparazzik miatt közúti balesetet okoz...



■ Egy biztos: ■ zöld lesz a nyerő



■ Lotusoktól hangos ■ Trafalgar Square

LOTUS CHALLENGE

■ VESZÉLYES AUTÓK, VESZÉLYES MUTATVÁNYOK

TÍPUS

KIADÓ

MINIPIR PEJLER

11

MEGJELENÉS

MEGJELENÉS



■ A sebesség jó, már csak egy sima leérkezés szükséges

Kevés az olyan autómárka, ami egymagában képes eladni ■ videójátékot, s aminek ■ hallatán azonnal felfigyel mindenki, aki a versenyjátékokat szereti. Egy biztos: a Lotus egy ilyen márka. Jóllehet a gyár a '60-as és a '70-es években élte a fénykorát – mikor is a Forma 1-ben az egyik legsikeresebb istálló mondhatták magukénak –, még napjainkban is igen jól cseng a neve. Más különben ugyebár elég valószínűtlen lenne, hogy 2001-ben is foglalkozzon vele egy játékkiadó – márpedig a Virgin most ezt tette.

Hogy a játék konkrétan ■ "Lotus Challenge" titulust kapta, az nyilván nem a véletlen műve, hiszen sok játékos valószínűleg még jól emlékszik ■

Lotus Esprit
Turbo

Challenge-re, mely egy igen helyre kis verseny volt Amigán, sőt – hogy a konzoloknál maradjunk – Sega MegaDrive-on is. Mint látható, a cimben most nem szerepel típusnév, ami jelzésértékű: ■ játék fejlesztői ezúttal valamennyi híresebb Lotus típust felvonultatták, kezdve a gyár alapítójának, Colin Chapmannek az első nagyobb sikerétől, a Severtől, egészen napjaink legnépszerűbb Lotusáig, az Elise-ig. A játékban szereplő 38 autó között vannak F1 kocsik, veterán autók, és sima közúti járgányok egyaránt.

Amilyen sokszínű az autóválaszték ■ Lotusokból, olyan sokféle kihívás vár ránk. Vannak hagyományos versenyek, ■ azokhoz teljesen szokványos versenypályák, ugyanakkor megeshet, hogy kaszkadőr munkát kell vállalnunk, és mondjuk egy reklámfilm forgatásánál egy olajfűtőtornyon kell bemutatnunk lélegzetelállító mutatványokat. Három főbb üzemmód közül válogathatunk. A Single Race-nél – mint a neve is mutatja – egyszerű versenyeken indulhatunk: ehhez magunk választjuk meg a pályát és az autót is – illetve annak színe/avagy istállóját is. Jóllehet kocsit

csak azok közül szelektálhatunk, amiket úgy mond már begyűjtöttünk. (Külön van egy Collection opció a főmenüben, ahol megnézhetjük a már aktivált járgányokat.) Új autókat szerezni a másik két üzemmóddal, a Championshippe (vagyis a bajnoksággal) és a Challenge móddal lehet. Bajnokságot különböző versenypályákon indíthatunk,

Ezzel el is érkeztünk ■ leglényegesebb és egyben legérdekesebb részhez: a Challenge módhoz. Ezt a módot indítva először is két

pilóta, Jack és Zoe közül választhatunk. Ha jól vettem észre, mindkettőjükre ugyanazok ■ feladatok várnak: inkább két álláshelyként lehet ■ személyüket felfogni, minthogy mindkettejük karrierje külön nyilván van tartva. Választott hősünknek különféle díjakat kell begyűjtenie a Lotus istálló számára, de ezek között a hagyományosnak mondható versenyek mellett sok egyéb munka is akad. Itt jön képbe az említett kaszkadőrködés, s még számos más dolog, hogy csak néhány példát említsünk: köreredményt kell megdöntenünk egy adott pályán; hepehupas off-road pályán próbálhatunk szerencsét; a városi forgalomban egy Lotus prototípussal kell meglőgnünk lesipuskás fotósok előtt.

Mindegyik küldetés egy rövid eligazító szöveggel kezdődik, illetve a teljesítményünknek megfelelő kommentárral zárul. Ha valamilyen meghatározott mutatványról/manőverről van szó, akkor felsülés esetén konkrétan – esetleg pontokba szedve – elmagyarázzák, mit hibáztunk el, és mit kéne csinálni, ez természetesen

hasznos segítség. A hülye ócsárolások, amikkel csekély képességeinket méltatják, mondjuk

már kevésbé, ezek sokadszori próbálkozás után már kifejezetten idegesítőek. Pedig hát van köztük egy-két egész jópofa is. Például a reklámfilm-forgatáson a rendező felteszi ■ kérdést: "Azért fizettünk egy zsák pénzt, hogy végül egy majmot ültessünk a volán mögé?" Itt jegyzem meg, hogy ahol különböző kényes manővereket kell végrehajtanunk, ott nem használhatunk automata váltót (ami persze érthető is).

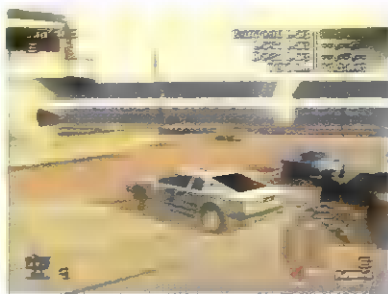
Az autók irányítása meglehetősen életszerű, de mégsem lehetetlenül nehéz – egy szóval nekem tetszett. Jól van behatárolva ■ csúszás faktor, így nem lehet ész nélkül száguldozni, de rá lehet érezni, mi az ■ maximum, amit még megengedhetünk adott kanyarban. Mint az életben: nem ördögösség autót vezetni, de mondjuk előremenetből egy 180 fokra hátrahajlítást végre-



■ Légimutatvány a crosspályán



■ Éjszakai "csendélet" Tokióban



■ Valahogy mindig én húzom a rövidebbet...

hajtani már némi gyakorlást kíván.

Analóg és digitális irányítás egyformán használható, jóllehet akik esetleg az utóbbit részesítik előnyben, idegbajt fognak kapni attól, hogy a játék minden töltőtetés után visszkapcsol az analógra... A játék azt a választási lehetőséget is felkínálja, hogy körbe érzékeltse a kormányzást, vagy csak hagyományosan a két irány számitson – ez eléggé újszerű megoldás ebben a formában.

Az irányítás boncolgatásánál mondjuk el kell mondanom a következő sztorit is: amikor elsőként játszottam a játékkal, feltűnő volt, hogy sehogyan sem tudtam nyerni. Jó, persze ennek magyarázata lehetett volna a bémámom, de nem: egyszer sem csúsztam ki, egyszer sem maradtam le túlságosan, és mégsem tudtam az élre törni. Végül rájöttem, hogy a vezetéshez bekapcsolt segítségnek kell keresni az okokat. Mit ne mondjak: a driving aids opciók elég furcsán működnek. Noha valóban segítenek, hogy az úton tudjunk maradni, de sajnos akkor is szorgosan munkálkodnak, amikor semmi szükségünk rájuk – egyszerűen nem hagynak minket "felporogni". Egyfajta sétatávozásra kényszerítenek minket, tehát feltétlenül ajánlatos kikapcsolni tehát mindet.

A Lotus Challenge kétségtelenül szebb autóverseny, mint az átlag, de nem hibátlan. Eredeti reklámokkal tarkított, sokszor valódi

helyszíneket keresztülzselő pályák tulajdonképpen egész szépek lennének, ha nem lennének olyan sivarak. Nem tudom, mi lehet ennek az oka: pedig amúgy tényleg jópofa, ahogy például madarak, repülőgépek szállnak át az égen, civil kocsikat látni a mellékutakon, a versenyek helyszínein pedig zászlókat lengget a közönség.

A polygonokból fabrikált autósodák is igyekeznek visszaadni a Lotusok vonalvezetését, ami nagyjából sikerül is. Végigfut a napfény az áramvonalas formákon, a közben az üvegeken frankón a táj tükröződik. Legfeljebb apróbb elmarasztaló észrevételeink lehetnek. Például ha már egyszer nyitott kocsik is vannak a játékban, miért teljesen statikus a kormány, s csak a sofőr keze mozog. Vagy az is jó kérdés, hogy Zoe miért egy ujjatlan pendelyben autókázik hóborította hegyek közt...

Sokszor kifogásolt dolog a licencelt autómárkákat használó játékoknál, hogy általában nem lehet összetörni az autót. Nos a Lotus Challenge-ben elméletileg "lehet adni" a kocsiknak: megszabadulhatunk a szélvédőtől, letörhetjük a légtérrel szárnyakat. Más kérdés, hogy ehhez annyira durván kell vezetni, hogy az már neveltséges. Eleinte észre sem vettem, hogy törnek az autók, ezért átkapcsoltam a teljes sérülésmodellezésre. Azt gondoltam, így majd pillanatok alatt kiszakadnak a kerekek, illetve repülnek az alkatrészek a nagyobb karamboloknál, de nem éppen így történt. Hiába téptem neki valakinek 100-zal, épp csak behorpadt a kocsi. (Ráadásul elég bémán.) Az egész olyan érzetet kelt, mintha egy gyurmából készült autót vezetnénk, amit tetszőlegesen formálhatunk: ahelyett, hogy a fémfelület durván megtörne, inkább amolyan hepehupásra alakíthatjuk át a kasznit. Két dolog ellenben rendkívül klassz: a régi, "szivar" versenyautók kerekeibe hihetetlen nyolcasokat hajlíthatunk, valamint nem csak horpadások, de karcolások is csúfíthatják az autót.

A Lotus Challenge ha nem is minden tekintetben kitűnő, de mindenképpen a PS2 autóversenyek élmezőnyébe sorolható. A változatos küldetések egy egyszerűen lehetetlen abba-hagyni, hiszen mindig kíváncsiak vagyunk, hogy mi a következő, ha pedig azok elfogytak, hát a játék "hagyományos" autóversenynek sem utolsó. Ha másban nem is, de az autók realisztikus viselkedését illetően még talán a Gran Turismo 3-at is megelőzi – már ha valaki oda van a realizmusért. Talán a Gran Turismo 3 óta az első igazán karakteres autóverseny a Lotus Challenge, köszönhetően a Challenge módjának, aminek küldetesei néhol a Drivert, néhol a Crazy Taxit is az ember eszébe juttathatják. Egy kis akció a komoly versenyekkel vegyítve: igazán érdekes eredményt szült ez a párosítás.



■ No végre, sikerült... és csak nyolc autót kell majd kihalászni a tengerből!



■ "Garázsmenet" bójadöntőgetéssel



■ Itt már mindenki szalad. Ilyet legutoljára a Crazy Taxiban játszottam



■ Egy kerékkel kevesebb van – de így is helytálló

POSITIVUM

- Különböző egyéb küldetések a versenyzés mellett
- Remekül modellezett autók
- Jól eltalált irányítás újfajta alternatívával

NEGATIVUM

- A küldetések nehézségi szintje nem éppen kiegyensúlyozott
- A majdnem törhetetlen autók jóvoltából gyakran mandinerből vehetjük a kanyarokat

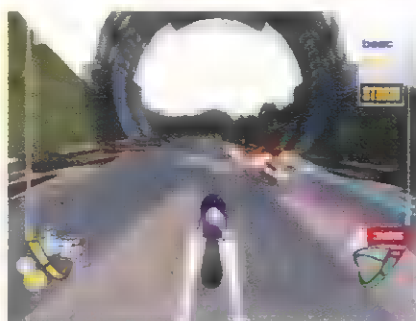
BARÁTOK KÖZT

■ Gran Turismo 3 A-Spec	01/08	94%
■ Lotus Challenge		
■ Le Mans 24 Hours	01/10	84%



■ 2 játékos ■ PAL

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ ■ mezőny elején nélkülem is nyúzzák egymást



■ Nekem is pont a csapattársamat kell destabilizálnom



■ Egy "kis" emelkedő zavarja meg a lökdösődést

EXTREME G3

■ ELŐZD MEG A HANGODAT!

1. KÖZÖNSÉGES PILOTÁK TUDJÁK PÁLYÁN TARTANI AZ ANTIGRAVITÁCIÓS VERSENYGÉPEKET, AKIKNEK ÚGY KELL MEGKÜZDENIÜK A NEHÉZSÉGI ERŐKKEL, HOGY KÖZBEN ■ ELLENFELEIK TÁMADÁSÁIT ■ VISSZA KELL VERNIÜK.

Hogy hol hathat ■ hétköznapi halandóra extrém G, azaz ■ földi gravitációnak akár a többszöröse is? Manapság legfeljebb egy vadászgép pilótáinakéjében vagy netán egy űrhajóban, ámde a jövőben nem kizárt, hogy a verseny pályákon is ilyen erőket fogják igénybe venni ■ pilótákat. Legalábbis ezt jósolta meg a '97-ben N64-re megjelent Extreme-G, mely játék szinte az egyetlen volt a WipeOut által megteremtett "futurisztikus versenyek" mezőnyében, ami valami egyéniséggel is rendelkezett. Ebben ■ játékokban nem holmi föld felett lebegő hajókkal kellett szárguldozni, hanem "közönséges" motorkerék-párokkal.

No persze amint azt az idézőjel is mutatja, ezek ■ járgányok azért közel sem annyira közönségesek. (Még a 23. században sem, ahol a versenyek játszódnak.) Csak különleges pilóták tudják pályán tartani az antigravitációs versenygépeket, akiknek úgy kell megküzdeniük a nehézségi erővel, hogy közben az ellenfeleik támadásait is vissza kell verniük. Tudniillik az Extreme-G versenyeken – csakúgy mint a WipeOutban – a fegyverek használata is szabályszerű. Hogy ki milyen eszközzel szereli fel a gépét,

az csak az adott istálló/versenyző pénzügyi helyzetétől függ...

Egy elég felejthető második rész után ■ Extreme-G most ismét ■ régi formáját hozza: a PS2 változatban kitétek magukért a pályatervezők, és a motorok is ■ hardverhez méltó fényben pompáznak. A maximálisan áramvonalas gépek spoilerei szépen csillognak, a plexi alatt jól kivehetők még a pilóták is, sőt a pilótaválasztásnál azt is megmutatják nekünk, hogyan is kuperodnak be ■ nem túl kényelmes fülkébe.

A 23. századi csúcstechnológia erőpróbája pedig természetesen a Föld minden pontján

közérdekűvé tart számot, így tehát más-más arculatú vidékeken állhatunk rajthoz:

■ mutatkozik meg ■ pályatervezők munkája. Blade Runner-szerű forgalmas város, sziklás kanyonok, hatalmas folyami gát és a környéke, tenger alatti üvegálgutak, és még sorolhatnánk a helyi látványosságokat. Van poligon bizony szép számmal, s ahogy azt már a PS2-es játékokban szokás, csak akkor van ködösítés, ha azt az időjárás megkívánja. Ráadásul akkor sem valami köklér megoldással: meglepően élethű "felhőkben" zúdul alá ■ víz, ha éppen szakadó esőben szárguldozunk, ■ eközben ■ kamera lencséjén esőcseppek maszatolódhatnak el. Személy szerint én csak azért nem tártam el a számot, mert igen hasonló effektust már láttam ■ Metal Gear 2 demójában is.

A pályák vonalvezetése szemlátomást olyan, hogy igyekeztek érzékelteni a cimbren szereplő extrém nehézségi erőket. A hullámvastut kutya füle némelyik futamhoz képest. Mélyesges zuhanások után függőleges meredélyek következnek, s gyakran a hurkokban fejfel lefelé is motorozunk. Bár az éles fordulóknál döntött kanyarok segítik ■ gépek pályán tartását, alaposan rá kell érezni az irányításra. Az analóg kar a kezdő pilóták számára talán túlságosan is érzékenynek tűnhet, de hamarosan ráébredünk: a különböző ívek tartásához szükség is van erre az érzékenységre, s idővel még talán kevésnek is találjuk. A jó kezelhetőséghez mellesleg az is hozzátartozik, hogy nemcsak a kormányzás, de ■ gáz is analóg – igaz, használhatóak ■ gombok is.

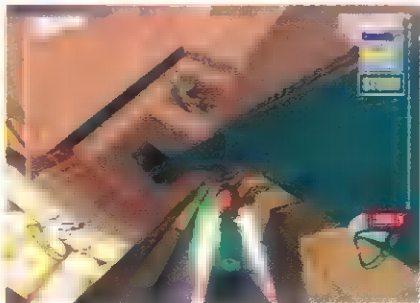
Persze mint minden kifinomult verseny esetében: nem elég kiismerni az irányítást, ha-



■ Ha nagyon körülnézünk, talán még Harrison Fordot is megtaláljuk ezen ■ pályán

nem a pályákat is jól kell ismerni. Tudni kell, melyik emelkedő mögött milyen irányú kanyar következik, különben rendelkezhetünk akármi-lyen reflexekkel, a pajzsunk – no meg a sebességünk – bájja, ha a palánknak hajtunk. Ebből kifolyólag pedig azt sem árt tudni, hol várnak ránk a pajzstöltő mezők, illetve a muníciónkat regeneráló mezők, főleg ha a pálya egy szakasza kettéágazik, mert persze erre is van példa. A töltőhelyek mindig a pálya szélénél helyezkednek el, és a zöld mezőkre hajtva regenerálhatjuk a pajzsunk energiáját, ami egyben a turbót is táplálja (érdekes jelenség!), a lilánál pedig a fegyvereinkét.

Alapvetően ■ motorunk csak egy fedélzeti gépágyúval van felszerelve, de mint már szó volt róla, a nyereményeinket fejleszthetjük a gépet. Többek között rakétákat, aknákat, hátsó golyószórót, EMP-t vásárolhatunk. Itt kell megemlíteni egy érdekességet: amikor közvetlenül ■ start után sem a tűzgomb, sem a turbó nem működik, annak nem programhiba az



■ Talán pont az ellenkező íven kéne mennem...



■ Egy kis önreklámozás ■ motorok oldalán



■ Az antigravitációs motoroknak is kimegy néha a kerekük alól ■ talaj

■ **Maqasra török**

■ 2 játékos ■ PAL

WACKY
RACES

■ KI VIHOG A VÉGÉN?

TÍPUS JÁTEK KIADÓ INTERACTIVE FEJLESZTŐ HATFIELD H. MATH. 2001. 08. 29. FOLY.



■ A golyóbiztos járgány is azért néha elbizonytalanodik

Ha van olyan téma, ami tökéletesen passzol ■ Mario Kart-féle versenystílushoz, akkor az kétségtelenül a Wacky Races, avagy magyarul: a Flúgos Futam. Talán nem is mondunk azzal hülyeséget, hogy a Mario Kart úgy ihlette a Wacky Races játékot, mint ahogy a Wacky Races rajzfilm ihlette annak idején a Mario Kart alapötletét. Arról az amerikai rajzfilmről van ugyebár szó, aminek idétlen főszereplőinél már csak járműveik idétlenebbek. Van köztük száguldó szellemkastély, maffiózókkal megpakolt gengszter-kocsi, kör-fűrészekre kovácsolt fatákolmány, kőkorszaki kőmobil – mindenkinek az eredeti "hivatásának" megfelelően, hiszen tulajdonképpen egy szedett-vedett kompánia versenyez egymással. Adva van egy rakás semmirekellő, akik mindenféle fondorlatos cselet felhasználnak, csak hogy ők legyenek a sajátosan laza szabályokkal megrendezett autóverseny győztesei.

A Wacky Races Dreamcast-verziója szinte napra pontosan a PS2-változat előtt egy évvel jelent meg, mikor is Európában még nem volt jelen a Jet Set Radio, ezért a játék újszerű, cel-shaded grafikája akkor igencsak meghökkentette ■ közönséget. A közkedvelt Warner Bros rajzfilmsztárok úgy kelték életre a játékban, hogy közben "nem váltak poligonossá", amire korábban bizony nem volt példa. Rajzolt autók száguldoztak a képernyőn!

Igaz, ez a grafikai eljárás csak az egyik része volt az összetevőknek, melyek ■ hamisítatlan rajzfilmes hangulatot megteremttek.

Nem szabad megfeledkezni ■ rajzfilmből illő, hadaró ritmú zenéről, no és a sajátos to-



■ Vesztettem, hogy csapjon bele ■ isten nyíla

nussal ábrázolt kusza pályákról. Hegyen-völgyön, és sokszor vízen át száguldunk, arról nem is beszélve, ha netán egy középkori vár folyosóin kell megtalálnunk a legrövidebb utat. A kommentátor szintén ugyanúgy megvan, mint a rajzfilmben. Jól löki a rízsát, bár a versenyek szorosságának köszönhetően mire kimondja, hogy "az egyes játékos átvette a vezetést", esetleg már rég teljesen más ■ az élen. Néha hasznos dolgokat is mond: gondolok ■ elsősorban arra, amikor egy mellé-útra hívja fel a figyelmünket, amit esetleg ész-■ sem vennénk – pedig ■ levágások nagyon jól tudnak jönni. A versenyt kísérő zajok ugyancsak ott vannak ■ szerez: ■ ütközéseket a rajzfilmekben megszokott cantányérhang követi, a versenyzők pedig a sajátos orgánámmal kommentálják az eseményeket – a bunkós testvérek idétlen gagyogása, avagy Muttley kutya (avagy magyarul: Mardel) sunyi vihogása természetesen mind benne van a játékban.

A játék PS2-verziója húsz pályával büszkélkedhet, vagyis egy teljes helyszínnel több, mint Dreamcast változat. (Egy helyszínt 5 pályára osztják.) Induláskor 11 ismert figura bukkan fel ■ rajzfilmből, s miután sikerült döntenünk, melyikük áll a legközelebb a szívközhöz, egy összekötő helyszínen autókázhatunk. (Muttley-ék – két társukkal egyetemben – eleinte nem választhatók) A nem túl terjedelmes terep igencsak változatos: a zöld dombok néhol hirtelen, minden átmenet nélkül havas tájjá változnak, vagyis amint valamelyik pálya kapujához közeledünk, az összekötő helyszín már előre jelzi, hova fogunk kilyukadni. A PS2 verzióban a havas, a vadnyugati, és az erdős helyszínek bejáratai mellett tehát plusz egy kapu található: ez pedig nagyvárosi díszletek, felhőkarcolók közé enged be az eszelős mezőnyt.

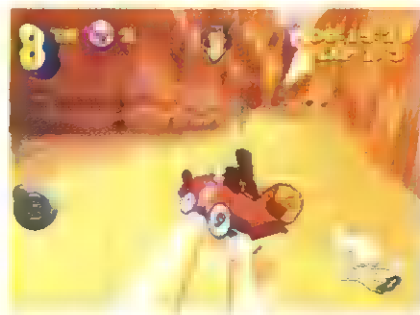
Mindegyik helyszínnél öt lehetséges játékmód van, jöllehet ezek közül csak az első, a Track Challenge választható kezdetben. Ennél minden egyes futam megnyerésével egy-egy aranycsillagot kapunk (csak az első helyezés számít), ami azért fontos, mert ezekkel a csillagokkal nyithatjuk meg a keményebb pályákat. Hogy a zöldfülű versenyzők ne frusztrálják magukat a bonyolult pályákkal, alapból mindenhol csak két pálya van nyitva, s leg-

alább öt csillaggal kell rendelkezünk, hogy a következőt megnyissuk.

A második üzemmód ■ Cup Challenge: ezt az adott hely összes Track Challenge-ét teljesítve aktiválhatjuk. A kupával ■ bejárt helyszínekből bajnokságot állít össze a játék. Ha már a kupa is megvolt, jön a Golden Muttley Challenge, ami elméletileg nem túl nehéz verseny, viszont mindamellett hogy elsőnek kell lennünk, fel kell szednünk minden pályáról 10 arany Muttley-figurát. (A jól ismert vihogás segít megtalálni őket.) Ezután következik a Battle Arena, ahol egymást kell irtani egy elkerített részen, végül pedig a Team 00 K.O. Challenge, ami öt puskaporos hangulatú futamból áll, kieséses rendszerrel. A legkiválóbb versenyzők számára továbbá új útvonalak nyílnak meg az összekötő pályán is, s ezeknél egyéb extra kihívásokra lehet vállalkozni – például mindegyik versenyzővel külön-külön párbajozhatunk.

Bármelyik módban is indulunk, az első dolgunk mindig a bevetésre kerülő trükkök kiválasztása. Összesen három különböző eszközt "rakhatunk rá" az irányító három gombjára, jöllehet ■ válogatás eleinte nem igazán okoz fejtörést, hiszen mindenki három cuccal indul. (Összesen viszont 60 speciót használhatók.) A három alapfegyver nagyjából a következő: mindenkinek van valamiféle gyorsítás (esetleg repülés), egy aknaféleség, és egy támadó fegyver. Munióknak tokeneket kell gyűjtenünk, melyekből különböző mennyiség szükséges az egyes eszközökhöz. Általában az előttünk haladó megzavarása ■ legolcsóbb, míg a turbózás ■ legdrágább. A fegyverek határfoka amúgy természetesen az adott figurával van összhangban: vannak nagyon szeméti fegyverek, amik az első helyezettől utolsót tudnak csinálni, és vannak olyanok, amik csak épp egy kicsit kizökkentik az áldozatot ■ ritmusból.

Szó se róla, ez ■ kizökkénés is lehet nagyon kinos, mert elég egy kaktusz, vagy akár egy vékonyka kis fatörzs, hogy fennakadjunk. Ebben a játékban nincsenek láthatatlan falak, amik a pályán tartanak minket: ami kidomborodik, az mind akadály – még a jelentéktelen kapualjakba is frónkban be lehet szorulni. Mindenhol rengeteg apróságnak lehet nekisodródni, arról már nem is beszélve, hogy a pá-



■ Ezzel ■ alkalmatossággal talán inkább repülni kéne



■ Hiába vagyok utolsó, feljebb vagyok mindenkinél

■ Boulder Mobile, ■ király

lya nyomvonalát is elég nehéz követni. Időnként csak pislogunk, merre kéne fordulni – majd rájövünk, hogy a másik irányba talán jobb lett volna, mert falnak vagy sorompónak ütközünk, ■ mire kikeveredünk a zsákutcából, már le is fújják a versenyt. (Bár a képernyő tetején van egy irányjelző nyíl, de annak figyeléséhez nyilván egy harmadik szemre lenne szükségünk, s amúgy sem előre jelzi az irányt.) Az se túl kellemes, amikor vízbe esünk, jöllehet ■ járgányok vízállóak. Uszni ugyanis csak nagyon lassan lehet. Ha esetenként mégis muszáj a vízbe hajtunk, akkor azt nagy sebességgel célszerű megtenni, lehetőleg derékszögben irányozva be a partot: így ugyanis átkacsázunk ■ túlodalra.

A készítő előzetesen néhány olyan sajátosságot ígértek, amit "kizárólag a PS2 képes nyújtani": természetesen a plusz helyszín még nem minden. Úgy a kocsi, mint a táj kidolgozása több animációt kapott. Ha nekimegyünk mondjuk egy kaktusznak, akkor ■ kocsi is és a kaktusz is megremeg. A pályákon mondjuk ütközések nélkül is feltűnő a fejlődés. Szinte nincs olyan hely, ahol ne lenne valamilyen animált te-reptárgy. A vadnyugati helyszínen például – ahol DC-n mind-

"Minden tekintetben örökölte az alapjául szolgáló rajzfilm atmoszféráját: eszelős versenyzők eszelős eszközökkel csépelik egymást."

össze az olajfúró-kutak serénykedtek – szemlátomást áramlik a csövekben ■ nafta, azután a csövek végigfutnak még a kanyonokon is, egy helyen közben szivárog az olaj, stb. Mindenhol van valami apró plusz, ■ havas pályák felé hajtva már eleve sűrű hóesés fogad minket (DC-n tiszta volt az idő).

Bevezettek új üzemmódokat is. Induláskor egy arcade mód is választható, amivel a játékosnak nem kell felküzdenie magát a "szamárlétrán", hiszen az arcade menüben már alapvetően ott van kupa a síma verseny mellett, valamint egy stopperóra elleni time trials mód is. Az üzemmódok helyett ez esetben a pályák vannak lezárva.

Elismeréssel kell szólnunk arról, hogy a játékok fejlesztői igyekeztek a korábbi apró hibá-

kat lecsiszolni. Például zavaró volt, hogy DC-n nem kaptunk még csak szöveges jellemzést sem ■ kocsikról a karakterválasztásnál: most amint rábökünk az egyikre, máris bejön egy kijelző a járgány gyorsulásáról, végsebességéről, illetve úttartásáról. A nézeteken is változtattak, bár sajnos ez nem igazán volt jó ötlet. Arról van ugyanis szó, hogy ■ jobb látási viszonyok érdekében bizonyos nézetekből a kocsi átlátszóvá válnak, mely elgondolás jó volt, csak hogy a kérdéses nézetek nem éppen a legmegfelelőbbek. A belső perspektívánál felesleges volt áttetszővé tenni ■ műszerfalat: nem sokat takartak ki a képből, így meg hülyén néznek ki. Ugyanakkor ■ szellemkastély-járgány a közeli követő nézetből továbbra is eltakarja a képernyő egyharmadát – és persze pont a leglényegesebb, középső egyharmadát...

A játék DC-verziójának erőnei közé tartozott az osztott képernyős, négyjátékos üzemmód,

ami a PS2 verzióban szintén jelen van. (Noha kicsit kétséges, hogy ez az opció túlságosan közkedvelt lenne, avagy lett volna). A pályák ugyanis vannak olyan kacskaringósak,

hogy még teljes képernyőn is könnyű beléjük keveredni, nemhogy egy zsebkendőnyi játéktéren. Örülünk, ha az útirányt tudjuk tartani, és nem fordulunk szembe a forgalommal...

Dreamcaston még mindig az egyik leghangulatosabb versenyjáték ■ Wacky Races (noha már jó egy éves) és most ■ PS2 változatra sem lehet különösebb panasz. Minden tekintetben örökölte az alapjául szolgáló rajzfilm atmoszféráját: eszelős versenyzők eszelős eszközökkel csépelik egymást, s noha az egyiküket mi irányítjuk, olyan mintha egy rajzfilmet néznénk.

Az a vád semmiképp nem érheti a készítőket, hogy nyugodtan ültek ■ babérjaikon: kibővítették és továbbszépségtették a művüket, ami igazán dicséretes.

V.Z.

vzoli@vogel.hu



■ A firkáknál még áll mindkét torony...



■ Penelope csókjai teljesen megbolondítják ■ embert



■ Hajóra kél ■ mezőny – bár csak másodpercek erejéig

POZITÍVUM

- Kemény, de jól begyakorolható pályák
- Két különböző irányítási mód
- Vicces jelenetek és fegyverek

NEGATÍVUM

- Gyakran teljesen kaotikusak a versenyek
- Egyes autók használhatatlanok, míg mások túl jók

BARÁTOK KÖZT

- Extreme-G 3
- Rumble Racing 01/10 86%
- Star Wars Super Bombad Racing 01/07 72%

GRAFIKA 80%
HANG 81%
ÉRTÉK 87%

■ 2 játékos ■ PAL



■ Oogabooga asszonyosság ideges



■ Kissé szeles ez ■ focipálya



■ A megvadult disznó senkit sem kímél

OOGA BOOGA

■ CIVILIZÁCIÓ MENTES ÖVEZET

AKCIÓ SEGA VISUAL CONCEPTS 2001.09.18 NTSC



■ A tűzgolyótól sietősre vesszük ■ témát

A Visual Concepts ■ Sega egyik belső fejlesztőcsapata (volt), kiknek nevéhez sok nivós játék címe társul. A leginkább sportjátékaikról ismert csapat most két olyan játékkal is színre lépett, melyeknek vajmi kevés közül van a sporthoz. Ezek a kissé debil kategóriába sorolható címek bebizonyították, hogy nemcsak a sport területén vannak otthon. Az előző számunkban ismertetett Floigan Brothers kimondottan jól sikerült darab, és most itt van az Ooga Booga. A játék már első ránézésre belopta magát a szívembe, néhány órás játék után pedig teljesen a rabja lettem. Ha elérkezik az idő, Ooga Booga, a vulkán

istennője össznépi megmérettetést hirdet ■ szigetvilág lakói – a Kahunák – között. A négy nép egymással versengve dönti el, hogy melyikük lesz a kiválasztott az elkövetkezendő időszakra. A harc véresen komoly(talan), mindenki megpróbálja a lehető legjobb teljesítményt nyújtani, és ezzel Ooga Booga istennő kedvében járni. A misztikus "hölgy" néha személyesen is megjelenik (varázslattal hívható) az aktuális csata helyszínéül szolgáló szigeten, és saját kezűleg gondoskodik ■ küzdelem kiegyenlítetttségéről. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy egy vulkán kráteréből előbújva izzó közáporral szórja meg a terepet. Kedves törődésének folyományaként szegény alattvalói azt sem tudják, hogy merre van az arra. Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ■ játékban a mi feladatunk lesz az általunk szimpatikusnak vélt népcsoport diadalra vitele.

Az Ooga Booga igen egyszerű sémákra épül. Több játékmódja van, ezek alapvetően két csoportba oszthatók. Az első az üsd-vágd-nem-apád kategória, mikor is a cél az, hogy az aktuális ellenfeleket aprítsuk a rendelkezésünkre álló eszközök bármelyikével. A másik kategória egy kicsit közelebb áll a cég fő profiljához. A Boar Polo egy csapat-labdajáték, ahol a cél az, hogy az ellenfél kapujába juttassuk ■ labdát megtestesítő hatalmas kőgolyóbist. Erre legfőképpen a vaddisznón lovaglás a legalkalmasabb, ezért érdemes ezt erőltetni. Az első játékmódnak persze több variációja is van, hiszen nemcsak egyéni, hanem csapatos küzdelmet is választhatunk. Ilyenkor kettő a kettő ellen, vagy három az egy ellen felállásban nyomhatjuk az ipart. A játék "sztori" módját a Tribal Trial menüpont alatt érhetjük el. A lehetőségek eleinte igen szegényesek, de a lakattal jelzett pályák teljesítése után mindig valami új dolgot kapunk. Így juthatunk egyre jobb és hatékonyabb varázslatokhoz, melyeket persze az ellenfeleink is használni fognak ellenünk. Szerencsére nagyon jól kitalált tanító pályákat találunk a játékban, melyek általában le vannak korlátozva az új lehetőségek kipróbálására.

Egy idő után lesznek majd olyan jópofa küzdelmek is, melyeknek már a nevében

benne foglaltatik a sansztalanság (Bitterly Unfair 3 on 1 Twitchy Challenge). Itt három az egy elleni felosztásban kell(ene) helytállnunk, ami igen keserves mutató. További pályák kinyitásához (és a Tornado Spell megszerzéséhez) sajnos ezt is teljesíteni kell, de fel a fejjel, ez még csak a kezdet. Az új lehetőségek nem csak új varázslatokban nyilvánulnak meg, hanem új népekben is. Az első ilyen a Leprechaun, akiket a "szokásos" három az egy elleni küzdelem megerősítésével lehet majd "megszerezni". A többi rejtett Kahunát (Disco, Superguy, Death, Pirate, Abe, Dwarf) is ilyen FAIR beállítottságú meccsek teljesítése után tudjuk előcsalni. Szép kilátások. A netes, illetve többjátékos módban indított mérkőzéseken is csak a teljesített pályák során megszerzett opciókat kapcsolhatjuk be. A netes játéknál tehát érdemes ■ legelő-rehaladottabb játékosra bízni a játékmód indítását.

Az Ooga Booga egyedül játszva is kimondottan jó,

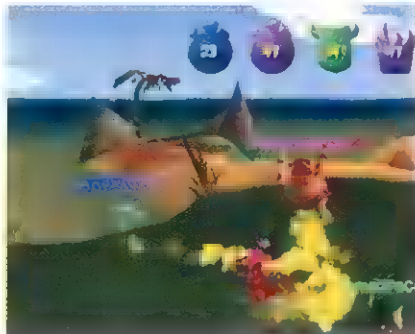
"Az Ooga Booga egyedül játszva is kimondottan jó, de ■ igazi móka – mint minden hasonló játékban – itt is a többjátékos üzemmódokban rejlik."

de az igazi móka – mint minden hasonló játékban – itt is a többjátékos üzemmódokban rejlik. Ebből kétféle találunk. Az Offline Skirmish az Internet eléréssel nem rendelkezők számára biztosítja a maximum négyfős hepajódot. Az egyetlen hátlütője, hogy mindezt osztott képernyőn teszi, ami jelentősen lerontja a játszhatóságot. A kétjátékos módban még csak-csak látni valamit a felezt képernyőn, de a négyes módban ez már önsanyargatás. A kisebb képfelület miatt szinte képtelenség taktikusan tájékozódni, és a legtöbbször csak az ellenfelünk hibája miatt tudunk pontokat szerezni.

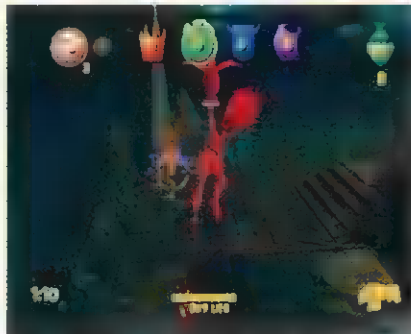
Az Internet által biztosított lehetőségeket az Online menüpont alatt tudjuk kihasználni. Itt már nincs gond az osztott képpel, csak ■ lassú net elérés szabhat gátat a gondtalan szórakozásnak. Ennél a játéknál is gázos a lag (adatfolyam szakadozás) jelenléte, ami a Quake 3 Arena vagy az Unreal Tournament esetében is eléggé lerontotta ■ játék élvezetét. Mivel ■ játék (még csak) Amerikában jelent meg, ezért nincs is európai szerver. Ennek egyenes folyománya, hogy a többiek (általában amcsi skacok) a mi gyenge elérésünknek köszönhetően szintén "lagzanak". Mindig elnézést kértem a játék lelassítása miatt, de hát



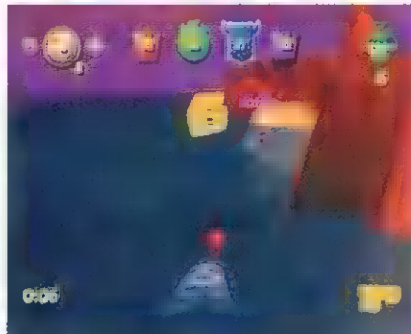
■ Nagyüzemi adok-kapok ■ neten



■ Itt már mindenki szalad



■ Madártávlatból könnyű préda ■ ellen



■ Ne ússz túl mélyre, mert megrövidülsz!

AZ ELLEN ELLENI LEHETŐSÉGEK

■ **Bot** – Minden szereplőnek van valamilyen kézi felszerelése (kasza, mikrofon, súlyzó, stb.), amivel a közelünkbe merészkedett ellenségeket tudjuk fejbe kólintani (2 pont).

Shrunken Heads – fákról potyogó zanzásított fejek, amikkel messzebből is megszórhathatjuk az ellenfeleinket. Karakterenként változik a magunkkal cipelheto fejek száma. A Boar Polo alatt is jól használható. (1 pont).

■ **Fireball** – Egyszerre három töltet áll a rendelkezésünkre, amit egyenesen tudunk kilőni. A Fireball pattogva halad, és begyűjti az útjába kerülő ellenfeleket. (2 pont)

Lightning – Egyszerre két töltet lehet nálunk. Nagyon gyors hatású, kimondottan jó a vaddisznón lovagoló ellenfelek leszedésére. (1 pont)

■ **Homing Head** – Egyszerre három lehet nálunk. A kilőtt fej automatikusan célra tart. A tengerben úszó ellenségekre alkalmazható a legjobban, de ■ repkedő próbálkozók is jól fe lehet vele szedni. (2 pont)

Mine – Ebből öt lehet nálunk. A karakterünk az adott helyen lepakol egy aknát, amit ■ gyanútlan ellenfelek könnyen összekeverhetnek a Shrunken fejekkel. Ha rászaladnak, akkor messze repülnek. A saját aknánknak nézve is veszélyes, de könnyen felismerhetjük, mert a közelébe érve villogva jelzi a jelenlétét. (1 pont)

■ **Boars** – A vaddisznólovaglás nagyon jó ötlet. A kiszemelt példányt le kell ütni, és rá kell ugrani. Felöklelhetünk vele szinte minden dolgot, játékos, Tiki szobrot, másik vaddisznót, stb. A Boar Polo labdájá-

tékban elsődleges szerepe van. A Rodeo módban csak úgy érhetünk el pontot, hogy a vaddisznón lovagolva felökleljük az ellenfelet, vagy pedig leszedünk valakit a vaddisznóról. Az alkalmi háttas "energiáját" ■ kép alján található kis csik szimbolizálja. (2 ill. 1 pont)

■ **Birds** – A madár ■ vaddisznóhoz hasonlóan használható. Le kell ütni, majd belekapaszkodva a magasba emelkedhetünk. Innen könnyű támadást indítani az alatt szaladgáló ellenfelekre. A madárnak is csak adott ideig van "energiája". (1 pont)

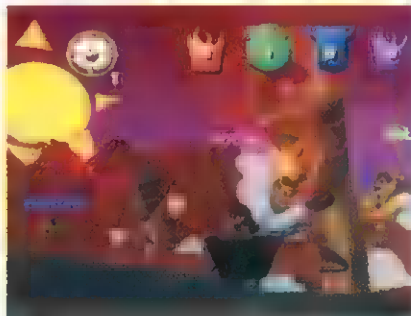
■ **Tiki** – Ezek az embrenyi faszobrok Shrunken fejekkel ébreszthetők fel. A legelszónél 10, a következőknél pedig mindig 5-tel több fej kell az aktiválásához. A Tiki ezután köpködni fog a közelébe merészkedő ellenségekre. A felébresztett Tiki bármerre eltolható, ezért célszerű egy magasabb pozícióba tolni, ahonnan jobb a rálátás ■ te-
repre. Az ellenség által felébresztett Tiki-t meg tudjuk semmisíteni (szétverjük, vízbe taszítjuk egy Shrunken fej sorozattal, stb.). (2 ill. 3 pont)

■ **Tornado** – A három piros varázslat első tagja, elég ritkán találhatunk ilyen. Aktiválva egy mini hurrikán söpör végig a pályán, mindent magával ragadva. (3 pont)

Lightning Cloud – Egy kisebb viharfelhő generál, ami villámokat szór mindenki-re, aki a közelébe merészkedik. (1 pont)

Meteor – Ezzel a varázslattal a vulkán isten-nőjét tudjuk megidézni. A hölgy haragos, amiért megzavartuk délutáni sziesztáját, ezért cserébe óriási köesőt zúdít ■ pályára. (1 pont)

miatt – ami nekem személy szerint kimondottan tetszett – egy kicsit szegényesnek tűnik. Szívesen láttam volna olyan szép, nagyfelbontású textúrákat, mint a Phantasy Star Online-ban, vagy akár ■ Quake 3 Arenában. Ezen persze nem érdemes rágódni, mert mindenkinek más elvárásai vannak egy játékkal szemben, s mint azt pár sorral előbb már említettem, nekem tetszett a grafika. A hangok megvalósítása terén a Visual Concepts komponistái és hangkutyulói nagyon ott vannak a színen. Játék közben hallható háttérzenék (a dzsungeldobok, meg a többi) teljesen polinéz hangulatot hoznak ■ játékba. A hanghatások is erősen rajzfilmes beütésűek, így kimondottan jól illeszkednek a debil grafikához. A szereplők digitalizált (és eltorzított) szövege pedig már csak hab a tortára. Az egész valahogy nagyon egyben van.



■ A Homing Head "kamerája"



■ Ez a kaszás nagyon rámmagadt a disznóval

POZITÍVUM

- Az egész játék debilsége
- Pergő "azt se tudjuk, hol vagyunk" játékmenet
- Többjátékos és netes támogatás

NEGATÍVUM

- A netes rész egy kicsit akad
- A 3-1 elleni küzdelmek nagyon nehezek
- gépi játékosok AI-je nagyon változó

BARÁTOK KÖZT

■ Alien Front Online	01/10	85%
■ Ooga Booga		
■ Outtrigger	01/09	79%



■ 1-4 játékos ■ NTSC ■ net támogatás



■ Oogabooga asszonyosság ideges 2

SakmaN
sakman@vogel.hu

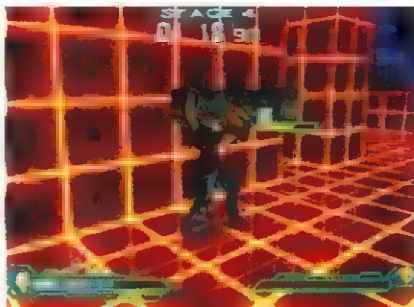
HEAVY METAL GEOMATRIX

■ CSAK KEMÉNYEN!

TÍPUS ARCADE/VEREKEDŐS KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ MEGJELENÉS



■ A néaninek eléggé szögletes bugyija van



■ Hát ha ezzel odaszólok valakinek, az tuti megérzi!

A japán illetőségű Capcom, ugyebár leginkább ■ verekedős játékaikról ismert, meg talán arról, hogy ők azok, akik még kiadnak 2D-s verekedős játékokat, és a piacon létező összes géptípusra fejlesztenek. A 3D-s felhozatalukra sem lehet panasz, a Sega méltatlanul elhanyagolt gépére is sok kitűnő címet hoztak ki az utóbbi három évben. A címszereplő játék minden bizonnyal az utolsó Dreamcast-címük lesz, legalábbis az előrejelzések szerint erre kell következtetnünk. Sajnos azt kell mondanom, hogy a kivonulás nem annyira dicsőséges, mint azt első ránézésre elgondolnánk.

A Heavy Metal Geomatrix is egy franchise, vagyis egy már meglévő "világ" alapjaira építkezik. Nem ez az első HM játék, hiszen PC-re már korábban megjelent a Heavy Metal F.A.K.K.2. Jelen tudásom szerint ez eredetileg Dreamcastra is be volt tervezve, de csak PS2-re fog megjelenni. A franchise alapja egy képregény sorozat, amiből később több rajzfilm is készült (HM, HM F.A.K.K.2.). És mint minden hasonlóan jól "digitalizálható" anyag, a Heavy Metal sem kerülhette el a "megszámítógépesítést". Nem tudom, hogy kishazánkban mennyire ismert ez a világ, de gyanítom, hogy azért van pár rajongója.

A játék története a szokásos mesét adja elő a föld ásványkincseinek és energiahordozóinak kiapadásáról. Az emberek a való élet sivársá-

gából a virtuális valóság luxuskörülményeibe menekülnek. A nanotechnológia fejlődésével pedig lehetőség nyílik ■ mikroszkopikus Nanobotok kifejlesztésére. A két dolgot összevegyítve máris megvan a sztori: ■ emberek ezeknek a parányi gépeknek ■ segítségével fogják összemérni tudásukat ■ virtuális valóságban, vagyis a Geomatrixban.

A játékban egy ilyen Nanobot cyber gladiátor irányítását vehetjük a kezünkbe. A választék átlagos szintű: négy "banda" (818 Stompers, 911 Elite, 323 Agents, 707

Metalheads) három-három tagja közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat. Mindegyik csapatban két férfi és egy nőnemű harcos található. Elvileg mindegy, hogy kit választunk, de a hölgyek mintha érzékenyebbek lennének ■ pofonokra. A választást befolyásolhatja továbbá, hogy harcosunk (szimpia és egymás elleni játéknál) mindig az alapfegyverével indul, így akár helyzeti előnyhöz is juthatunk egy jó döntést követően.

A mászkálós-verekedős játékok hagyományain alapuló küzdelem egy kisebb 3D-s arénában zajlik, ahol a játékosok nincsenek úgy helyhez kötve, mint ■ legtöbb verekedős játékban. (A legelső ilyen cím tudomásom szerint a Power Stone volt, ami nagyon egyes fogadtatásban részesült. Nekem nagyon bejött, de több ismerősöm nyilatkozott róla negatívan. A Capcom viszont további címekezt hozott ki ebben ■ kategóriában, többek között ezt is. A játék kísértetiesen hasonlít a korábban megjelent Spawn: In the Demon's Handre (szintén képregény adaptáció), ami nem véletlen, ugyanis ennek a motorjára épül.)

A játékban több játékmód közül választhatunk. Az Arcade menüpont alatt egyjátékos "karrier" módban a kiválasztott karakterrel kell végigpüfölni egy sor ellenfelet. Eleinte csak a szokásos 1-1 elleni küzdelemről van szó, de néhány pálya teljesítése után permanensen két ellenfelet fogunk kapni. Ez már húzóabb feladat elé állít minket, de tapasztalatból mondom, semmi sem lehetetlen. (Egyébként, ha van két gamepadunk, akkor további két lehetőségünk is van a gyilkolászásra.) Arcade módban ■ második pad Start gombjára rábökve újra ■ karakterválasztó képernyőn talál-

juk magunkat. A két harcos kiválasztása után eldönthetjük, hogy egymás ellen (versus), vagy egymás mellett (tag) akarunk küzdeni. A versus módban a szokásos egymás elleni harcról van szó, a kooperatív módban pedig ketten írthatjuk a gép által irányított ellenfeleket (függetlenül osztott képernyőn). Ez a későbbi pályákon - amikor már két ellenfelet kapunk - teljesen kiegyenlítetté teszi ■ játékot.

A játék eddig teljesen megegyezik az eredeti játéktérmi változattal, de Capcomék beraktak a játékba egy teljesen új dolgot is. A Chaos-matrixra keresztelt játékmód egy kicsit más, mint az alapötlet. A kiválasztott karakterünkkel meg kell oldani azokat ■ feladatokat, amit a pálya kezdésekor a képernyőn olvashatunk. A feladat egyszerű: elkerülni, vagy éppenséggel kinyírni az összes ellenfelet, és a kulcs tárgy(ak) begyűjtése után eljutni a kijárat teleportba. A valóságban ez persze nem ilyen könnyű, hiszen az ellenfelek igen rutinosak (a nehézség állítás a játék eme részére valahogy nem hat), ■ pályák pedig sokszor átláthatatlanok. A rendelkezésre álló fegyverek általában elégségesnek bizonyulnak ■ feladat teljesítéséhez, de sokszor kell úgy választanunk, hogy utána már nincs több lehetőség (a többi fegyver eltűnik).

"Aki már látott Ralph (vagy netán a Prérifarkas) filmjei közül akár csak egyet is, az nyilván sejtí, hogy miféle trükköket kell bevetnie."

A normál játékkal szemben a legtöbb esetben nincs véletlenszerű fegyver "spawn"-olódás, hanem előre be-

tervezett sorrendben és helyeken jelennek meg a felvehető eszközök. Ez szintén jobb odafigyelést igényel, hiszen nem lehet annyira jól improvizálni, mint ■ normál játékmódban. A Chaosmatrix grafikai megjelenése is jelentősen eltér az alapjátéktól. A relatíve hagyományos helyszínek helyett színes élő kockákból felépített pályákon kell szaladgálnunk. (Kinézetre leginkább ■ PSX-es Metal Gear Solid VR Missionsre hasonlít.) Igen jópofa cyber hangulatot kölcsönöz a játéknak, nekem legalábbis bejött.

A HM Geomatrixban a fegyverek és a küzdelem alakulása is ■ Capcomos hagyományokhoz hű. Minden karakternek saját fegyvere van (kard vagy löfegyver), amit induláskor kapásból megkapunk. A löfegyvereknek (zöld embléma) kétféle üzemmódjuk van: sárga gomb -



■ Csipőműtét túlméretes szikével



■ Úgy felrúgjak, hogy le ■ esel!



■ Nehéz ■ hátizsákod?

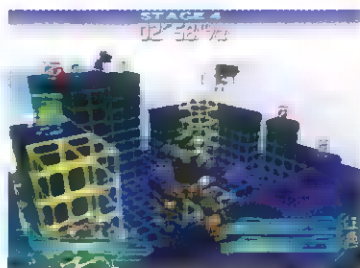
normál, jobb flipper - special. Ez persze nem jelenti azt, hogy a special nagyobb sebez, sőt! Lehet, hogy lassabb, és kisebbet is sebez. A löfőfegyverek általában igen gyorsan kifognak, ekkor nem marad más, mint a puszta kezű üteg. Ezt viszont csak testközelből tudjuk gyakorolni, az eredményes használata taktikázást igényel. Vannak persze különféle kardok is (piros embléma), amikkel alkalmasint sokkal hatékonyabban tudunk közelharcot vívni. A pályákon megjelenő újabb fegyvereket természetesen felvehetjük, illetve ■ tűzgombbal cserélhetjük ki a kezünkben levővel. A pályákon a legtöbb kis tereptárgy megsemmisíthető, így permanens fedezékre sem számíthatunk.

A játék egyik kulcsfontosságú eleme, hogy karakterünkkel melegen ajánlott állandóan mozgásban lennünk. (A bal flipperrel rövid ideig gyorsabban is haladhatunk.) Gépi ellenfeink ezt a módszert mondhatni permanensen alkalmazzák, így nekünk is rá kell szoknunk, ha a későbbi pályákon is eredményesek akarunk maradni. Igen fontos még az ugrással kivitelezhető lebegés (ugrás gomb, majd újra ugrás gomb nyomva tartva), amit a jump-pack felvételével intenzívebbé és hosszabbá tehetünk. Ezt sem árt gyakorolni, mert a Chaosmatrix-módban többször kell majd hibamentesen alkalmaznunk.

Első látásra elég idegesítő lesz ■ kamera kezelése, ami elég trükkös. A nézetünk a zöld gomb megnyomására rááll az aktuális ellenfélre, és folyamatosan rajta tartja ■ kamerát, például akkor is, ha pont az ellenkező irányba futunk. Ez igen bosszantó, de a nézetet szerencsére "ki lehet venni" ebből a pozícióból a zöld gomb hosszabb nyomva tartásával.

A játék grafikai kivitelezésére nem igazán panaszkodhatunk. Nem mintha nem lehetett volna egy kicsit szebb grafikát vagy több poligonból álló ellenfeleket generálni, de ez valószínűleg a játéktérmi átirat átka. (Nagy valószínűséggel ott is ilyen alacsony poligon-számot alkalmaztak a karaktereknél.) Ettől függetlenül egészen pofás a grafika, és elég szépek a textúrák is. A karakterek mozgása is szépen meg van animálva, az egyetlen kötő-kódésem csak az volna, hogy egy kicsit lassan haladnak előre a figurák az animációs fázisokhoz képest. Olyan, mintha szembejövő futószalagon futnának előre. (Persze ez csak kötőzkódés, nem kell komolyan venni.)

A játék legprofibb része mindenképpen a hangok, de leginkább a zenei aláfestés, hi-



■ Hé, ti ott ketten! Gyertek csak ide!

szen ez teszi igazán hangulatossá ezt a játékot. A cím alapján elvárható volt, hogy ne technos vagy trance muzsikák szólnak a menetek alatt, és ez így is lett. Bár közismerten nem vagyok nagy rockzene rajongó, de minden jó zenét szívesen meghallgatok. Itt kimondottan igényesen válogatott heavy metal trackek szólnak meg ■ menetek alatt. Ebből is kiemelném a címzenét, ami a Megadeth csapat Moto Psycho című szerzeménye (nagyon király!). A többi muzsika sem rossz, de nyilván nem véletlenül lett ez ■ címzene. Ha valakit érdekelne, ■ következő zenekarok számai csendülnek (reccsennek) fel a játék közben: Rob Halford, W.A.S.P., Dust to Dust, Corrosion of Conformity, Entombed, Cyber-T. A muzsika mellett ■ hanghatások is sokat dobnak a játékon. Minden karakternek saját beszélős szövege van, a fegyverek hatalmasakat szólnak, a robbanások pedig velőtrázóak. Az egész úgy jó, ahogy van.

A Heavy Metal Geomatrix igazából nagyon jó játék lenne, ha ■ kamerakezelése nem lenne ennyire rossz. Nem tudom, hogy miért nincs egy olyan gombkombináció, amivel körül lehetne nézni. Nagyon sokszor - leginkább a Chaosmatrix-ban - lenne szükség rá, és csak bosszankodunk a hiánya miatt. A csaló ellenfelekről inkább ne is szóljunk: ha megütnek, akkor elesünk, és tovább tudnak pofozni még villogó állapotban is. Ha mi ütjük le az ellenfelet, akkor az elesik, villogva feláll, és óriási pofonokat osztogat, miközben mi csak a levegőt püföljük. Na erről ennyit. Az egyetlen dolog, ami miatt nem 50% a értékelés, az a Chaosmatrix mód. Bevallom, hogy nálam igen sokat dobott ■ játékon ez a kis kiegészítés.

SakmaN
sakman@vogel.hu

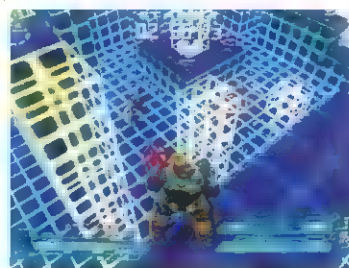


■ Ma van ■ kócosok nemzetközi napja?



■ Mi van öreg, beszóltál?

PLAYTEST



■ Innen fentről könnyű préda leszel



■ ■ környéken az enyém ■ legnagyobb!



■ Csak a levegőt focizod, nyanya!

POZITIVUM

- Kitűnő aláfestő muzsikák
- Chaosmatrix mód
- Bázisfegyverek

NEGATIVUM

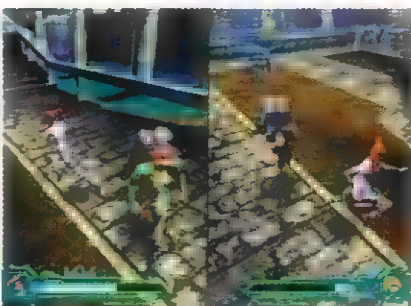
- Kicsi arénák
- Ordítóan rossz kamerakezelés
- Kiegyenlítetlen küzdelmek

BARÁTOK KÖZT

- Power Stone 1-2
 - Outtrigger
 - Heavy Metal Geomatrix
- 01/09 79%



■ 2 játékos ■ NTSC



■ Ketten négyfelé szaladtunk

ALONE IN THE DARK
- THE NEW NIGHTMARE

■ MEGSZÉPÜLT RUSNYASÁGOK

TÍPUS HORROR KIADÓ MEGJENELT FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS JELENÉS 2001.02.02



■ El az útból, vagy rád világítok!

Kész rémálom volt arra gondolni, hogy az "új rémálom" sok más nagy volumenű DC-s fejlesztés sorsára – vagyis ■ sülyesztőbe – jut, de végül is az aggodalmaink szerencsére alaptalannak bizonyultak. A PlayStation után tehát a Dreamcastot is választhatjuk társunknak az egyedülállóhoz – mármint a sötétben.

Bár annyira nem is leszünk egyedül, hiszen az Alone in the Dark negyedik epizódja többek közt arról nevezetes, hogy két főhős közül is választhatunk, s ha nem is egyszerre, de kettejükkel élhetjük át ■ különböző borzalmakat, melyek ■ titokzatos szigeten, Shadow Island-en várnak ránk. Ha netán akad olyan DC-fanatikus, aki elvből nem olvassa el ■ PlayStationös ismertetőinket (el-

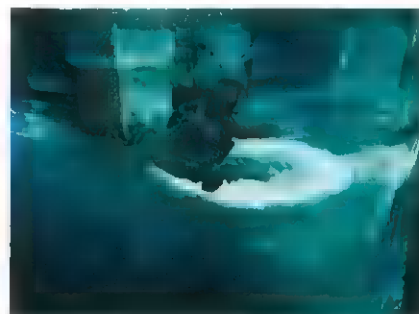


■ Aki összevérezi a padlót, annak halál jár

vége a júniusi számunkban már volt egy bővebb "értekezés" a témáról), annak íme dióhéjban a történet.

Edward Carnby, az okkult ügyekre specializálódott magánnyomozó, és Aline Cedrac, az Abkani indián kultúra nyomait kereső antropológus, látszólag különböző, de mégis egyazon céllal érkezik a Morton birtokra, mely Maine partjainál, egy rejtélyes szigeten található. Mindkettőjüket egy FBI ügynök, Fred Johnson csalogatja ■ helyszínre: Carnbynak a legjobb barátját és egyben kollégáját gyilkolták meg a szigeten, ■ a férfi – Johnson megbízásából – annak munkáját igyekszik befejezni (illetve ■ halálát megbosszulni), míg Aline az apját véli felismerni Obed Morton professzorban (az ügynök jóvoltából), aki mellelleg ■ legnagyobb szaktekintély abban a témában, amin ő is dolgozik. Am sem Carnby, sem Aline nem tudja, valójában milyen hatalommal szemben indulnak harcba. Egyikük sem sejtí, hátulról ki mozgatja a szálakat, ■ ki az a Christopher Lamb, aki a szigorúan titkos 713-as iroda vezetőjeként finanszírozza ■ szigeten folyó sötét kísérleteket egy ősi, rendkívül gonosz erő feltámasztására.

Mint e történet is tanúsítja: a túlélő horror stílusának megteremtője ismét ■ régi fényében – akarom mondani sötétségében pompázik. A PC-re készült első Alone in the Dark anno H. P. Lovecraft, a nagyszerű horror-novellista Cthulhu mondakörére építkezett, s ez a negyedik epizód most szemlátomást ugyanazt az atmoszférát kíséri meg átültetni egy napjainkban játszódó történetbe – noha formailag nincs már semmi kapcsolat az író munkásságával. Egy igazi horrortörténetnek lehetünk főhősei, hiszen a játék a műfaj legkiválóbb sajátosságait mind magán viseli. Hagyományos és misztikus fegyvereket felhasználva otromba szörnyekkel kell megküzdenünk, miközben a legváratlanabb pillanatokban hatásos jelenetekkel hozzák ránk a frászt, és ■ filmszerű kameraváltásoknak hála egy izgalmas filmhez hasonlítható az egész. Egy ódon villa, egy elhagyott katonai erőd – ezek a főbb helyszínei ■ kísérteties történetnek, melyben magával ■ Gonosszal kell szembeszállnunk. Nemcsak bátorságra, de logikára is szükségünk lesz, elvégre különféle fejtörők is bőséggel akadnak: hogy rájőjjünk, mi is folyik a szigeten, számos rejtékhelyet kell felkutatnunk, miáltal újabb és újabb információkhoz jutunk.



■ Nyakig benne vagyok ■ pácban. De legálábbis hasig...

A Dreamcaston természetesen még látványosabb a kaland, mint PlayStationön, de minthogy ez utóbbi platformon is kihozták a játékból a maximumot, a fejlődés nem különösebben számottevő. Csak annyi, amennyit el is lehet várni: vagyis az egész játék magasabb felbontásban pompázik, a figurák több poligonból állnak, s továbbfinomították a fény/árnyékeffektusokat. Az elemi lámpánk izzóján kívül immár az egyéb fényforrások is hitelesen lettek ábrázolva, vagyis hő-sünk/hősnőnk árnyéka a megvilágításnak megfelelően siklik végig a falakon, s ez – lévén sok helyen le/fel kapcsolhatjuk a vilányt – nagyon klassz hangulati elem. Egyébként ahogy már PS verzióban is, az elemi lámpánk fénycsóvjá teljesen realisztikusan világítja meg ■ prerenderelt helyszíneket, mely lámpa egyben fegyver is, hiszen a gyengébb teremtmények távoltartásához elegendő a fény is.

A fentiekben kívül legfeljebb még az irányítás változott: a DC irányító kevesebb gombjának köszönhetően az Y-nal egy almenüt hívhatunk be, s onnan mehetünk a térképhez, ■ tárgylishtáchoz, avagy a walkie-talkie használatához. Egyebeket tekintve a játék teljesen azonos a PS-változattal: az egyes tárgyak, az elsősegélyládák és a mentéshez szükséges amuletek ugyanott találhatók, tehát a júliusi számunkban közölt végigjátszást továbbra is ajánljuk mindenkinek a figyelmébe, aki netán elakadna valahol.

V. Z.
vzoli@vogel.hu

■ Szégyen a futás, de hasznos – és töltényt spórol

POZITÍVUM

- Sötét atmoszféra
- Két különböző, de összefonódó történet
- Hatásos rendezői munka

NEGATÍVUM

- Nincsenek különösebb DC extrák
- A tárgyakat néha nehéz felvenni, illetve túl pontosan kell melléjük állni

BARÁTOK KÖZT

■ Alone in the Dark 4		
■ Resident Evil 3 – Nemesis	01/01	83%
■ Evil Dead	01/02	59%

GRAFIKA 92%
HANG 86%
ÉRTÉK 93%

■ 1 játékos ■ PAL

Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6



MARIO KART
SUPER CIRCUIT

Verseny szabályok nélkül.
Racing without rules.

Nintendo®

BAHINO 241V

AIRBLADE

■ LÉGIBALET DESZKÁKKAL

TÍPUS: EXTRÉM SPORT KIDŐ: SONY FEJLESZTŐ: CRIERION MEGJELENÉS: 2001. JÚLIUS

Egen nagy merészségre vall manapság, ha valaki olyan stílusú játék fejlesztésébe kezd, ahol már van egy domináns játék, amihez minden más ilyen jellegű próbálkozást hasonlítanak – legtöbbször utóbbinak ■ vesztere. Az autószimulátoroknál például majd minden játék tesztjénél az olvasható, hogy "jó-jó, de azért nem egy Gran Turismo", de valami hasonló a helyzet az extrém sportjátékoknál is, ahol a Tony Hawk's Pro Skater keseríti meg a riválisok helyzetét. A legújabb trónkövetelő a Criterion Studios új játéka, az Airblade lesz, amely kapcsán a jelek mindenestre kedvezőek, hiszen a Sony elég jónak ítélte ahhoz, hogy átvegye a játék kiadásával járó feladatokat.

Szerencsére a Criterionnál nem egy egyszerű kópiát akartak készíteni ■ Neversoft hatalmas sikereket elérő programjáról, jelentős újításokat vezettek be. Talán a legfontosabb ezek közül az, hogy hősünk, Ethan nem egy, a gravitáció gonosz hatásainak kitett gördeszkával, hanem egy légdeszkával suhan fel s le a pályákon. Ennek legfőbb következménye az, hogy nem kell ugranunk ahhoz, hogy trükköket hajthassunk végre, hiszen már alaphelyzetben is a levegőben állunk (siklunk, lebegünk vagy valami hasonló). További könnyítést jelent az, hogy járgányunk automatikusan követi a talaj kisebb-nagyobb egyenetlenségeit – például minden további nélkül felhágatunk egy lépcsősorra. (Ez főként azoknak jelenthet sokat, akiknek már őszbe csavarodik a haja attól, hogy pl. a Tony Hawkban emberünk képes elvágódni egy útpadkában is.) Légdeszkánknak köszönhetően szinte csak akkor fogunk elesni – és ezzel értékes másodperceket veszíteni – amikor éppen egy trükk végrehajtása közben nekicsapódunk a falnak vagy valamilyen más akadálnak.

Trükkök tekintetében nem estek túlzásokba a készítő, negyven alatt van a számuk, ami elég kiábrándító (az Acclaim Dave Mirra 2-jében például 1500-félből mazsolázhatunk majd). Ezek között vannak "normál", azaz bármikor végrehajtható trükkök és kicsit bonyolultabbak, amelyeket már csak egy nagy ugrás közben lehet megpróbálni (illetve megpróbálni máshogy is lehet, csak nem érdemes, mert általában oltári taknyolás lesz ■ vége). Természetesen itt is lehet grindolni, ráadásul sokkal könnyebben, mint a hasonló programokban, nem nagyon fordul elő, hogy elesnénk csúszás közben. A trükkök között igazi újítást jelentenek a pörgések (Spin), amelyeket különféle póznák, rudak segítségével tudjuk bemutatni. Amikor például egy vil-



■ Minden nyomot eltüntettünk magunk után



■ Ez az! Adjunk a nyomorult kapitalistáknak!

lanyoszlophoz érünk, emberünk megragadja azt (a kör lenyomása után) és elkezd pörögni körülötte – amikor megnyomunk egy másik gombot, akkor elengedi, és hála a centrifugális erőnek, felgyorsítva vágunk neki az újabb feladatoknak (ezért célszerű nem akkor elengedni a rudat, amikor éppen egy házfal felé nézünk – csúnya következményei lesznek). A legtöbb pontot természetesen ■ kombózással lehet elérni, vagyis a trükkök egymásba fűzésével. Minden trükk bizonyos pontszámot ér, és minden egyes új trükkel ■ kombóban eggyel megnő a pontszorzó. Nemritkán el lehet érni 10-15-szörös szorzót is, természetesen ehhez azért nem árt, ha bizonyos fokig ismerjük is az adott pályát.

Mint minden hasonló játékban, az Airblade-ben is létezik az ■ játékmód, amiben ■ megszabott idő – és mint mindenhol, ez ■ is két perc – áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy minél több pontot trükközzünk össze. Ez a Score Attack meglehetősen kidolgozatlan az etalonként szolgáló Tony Hawkhoz képest, ■ ugyanis semmilyen más célunk nincs, csak ■ minél magasabb pontszámra hajthatunk (nem kell rejtett cuccokat összeszedni, vagy pályaspecifikus feladatokat végrehajtani). Természetesen van Freestyle mód is, ahol min-

denféle időbeli megkötés nélkül járhatjuk be a pályát. Komo-

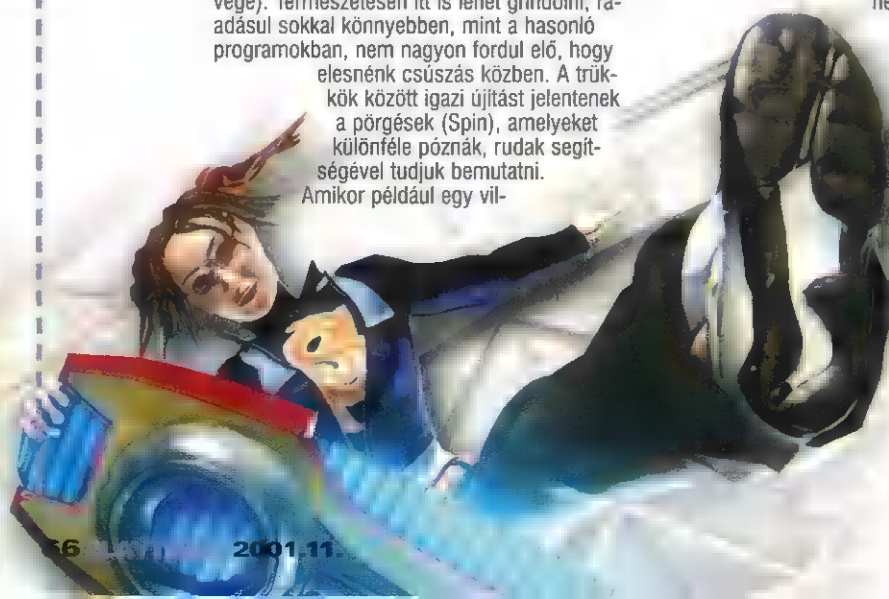
lyabb rekordkísértetek előtt célszerű itt felderíteni minden lehetséges kombó helyet, megkeresni a pályák rejtett, általában sok pont összeszedésére alkalmas zugait. Az Airblade azonban nem merül ki ennyiben: a készítő beépített egy Story-módot is,

ahol hat pályán keresztül kell különféle feladatsorokat és küldetéseket megoldanunk.

A történetben egy Ethan nevű deszkás kalandjait követhetjük nyomon, aki belekeveredik egy profitéhes mammutcég elleni nemes küzdelembe. Történt ugyanis, hogy egy barátja (Oscar) felfedezett egy olcsó energiaforrást, amelynek létezését az alkalmazó vállalat el akarja tusolni, hiszen komoly érdeklőségei vannak az olajpiacon. Mivel Oscar nem hajlandó engedelmessé válni a cégnek, azok parancsot adnak elrablására, amivel talán jobb belátásra bírhatják. Az emberrablás alatt Ethan épp Oscarnál tartózkodik, és csak ha-

talmas mázlijának, no meg Oscar légdeszkájának köszönhetően menekül meg (a deszka volt az első kézzelfogható gyümölcse az új energiafajtá-

nak). Innentől kezdődik kalandunk, amelyben hat pályán keresztül "küzdhetünk meg" a gonosz GCP vállalat ellen, míg végül kiszabadíthatjuk Oscart. Szerencsére – ■ Score Attack móddal ellentétben – a fejlesztők itt tényleg megerőltették magukat, és a sztori módban az egyes pályákon nem pusztán annyi a célunk, hogy elérjünk egy bizonyos pontszámot, vagy megtaláljunk egy elrejtett tárgyat, sokkal változatosabb feladatunk lesznek. Az első pályán például első dolgunk az, hogy négy verőlegényt lecsapjunk – ezt úgy tudjuk kivitelezni, hogy miközben elmegyünk mellettük, trükközünk egyet. Ezután mesterlövészeket kell az előző módon levadásznunk, értelemszerűen ők a pálya felsőbb szintjein, a házak tetején tartózkodnak. A harmadik feladat az, hogy egy GCP-tulajdonban levő limuzint tönkretessünk – végig kell csúsznunk (grindolnunk) a tetején. Ha ezzel is megvagyunk, akkor már csak el kell jutnunk a pálya kijáratához: ehhez egy kevésbé feltűnő póznáról kell átugranunk egy másik ház tetejére, és egy ügyes csúszszánással el kell érünk az ajtóig. A későbbi pályákon az ilyen típusú feladatok kiegészülnek olyanokkal, mint a reklámtáblák széttröse vagy ■ mozgó teherautókon történő grindolás (itt a legkisebb hibának is elég kellemetlen következményei vannak), vagy hatalmas tányérantennák elfordítása. Minden pályán az utolsó feladat a legnehezebb – az, amikor el kell jutnunk ■ "kijáratig". A pályák ugyanis időre mennek, és mivel ez az idő





■ Hogyan dörzsöljük le ■ bőrt a kezünkről, első lecke



■ Nemsokára szétörjük ■ minket ábrázoló rendőrségi hirdetést



■ Na igen, talán nem volt jó ötlet belekötöni ebbe a cégbe...

MULTIPLAYER-LEHETŐSÉGEK

■ Score

Attack: Ez talán a legegyszerűbb, a leginkább magától értetődő lehetőség. Két játékos játszhatja osztott képernyőn, két percen keresztül. Akinek az idő lejártakor legtöbb pontja van, az nyer.



■ **Party Mode:** A bulimód az előbbi továbbfejlesztett változata, maximum nyolc játékos vehet benne részt. Mindenkinek van egy perce, hogy trükközzön, és minden kör végén a legkevesebb pontot elérő játékos kiesik. Aki legvégső kört megnyeri, az lesz a végső győztes.

■ Trick List:

Két játékos vehet benne részt osztott képernyőn. A cél az, hogy a képernyő felső részébe kiírt feladatokat, trükköt végrehajtsuk. Aki többet tud elsőként teljesíteni két perc alatt, az nyer.



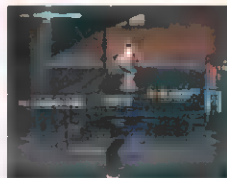
■ Ribbon

Tag: A főgócoka airblade-esített változata, először meg kell találni a pályán kifeszített sárga szalagot, majd elmenekülni a másik elől. Amennyiben nem nálunk van a szalag, neki kell mennünk az ellenfélnek, hogy elvegyük tőle. Aki több ilyen "lopást" hajt végre két perc alatt, az győz. Ketten játszhatják.

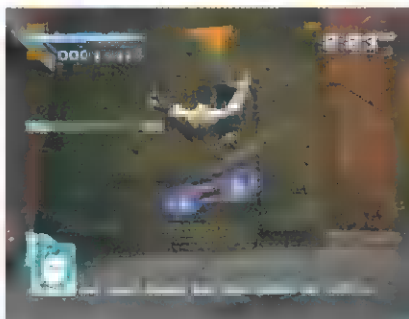


■ Show-off:

Két perc áll rendelkezésre, hogy megmutassuk a világnak – és ellenfelünknek –, hogy mi vagyunk a jobbak, mind grindolásban, mind légi trükkök bemutatásában, mind pedig kombózásban. Egy kis kijelzőn láthatjuk, hogy ki vezet ebben a három ágban (azaz ki ért el több pontot ezeken a módokon). Aki az idő lejártakor több kategóriában vezet, az győzött.



■ A teherautó-grindolásban is jó vagyok



■ Vajon a trükk vége, vagy a fal érkezik meg előbb

meglehetősen szorosra van véve, többször is neki kell futnunk az egyes feladatoknak, hogy végig tudjuk vinni őket (a negyedik pályától már irtózatosan bekeményít a gép, jóformán hibáznunk sem szabad). Minden pálya után jutalmakat kapunk (új karakterek, illetve a meglévőkhöz új ruhák, új képek a Gallerybe – itt a karakterek első terveit nézhetjük meg).

A hat pályához mindössze hat, kicsit felgyorsított dallamos rapszám dukál (plusz egy

a menübe, és egy a gyakorláshoz), amik ugyan tényleg nagyon jók (simán ki lehetne adni őket audio CD-n is) – az viszont minden kétséget kizáróan igaz, hogy már fél óra alatt (ez ugye 15 menet, tehát ennyiszer halljuk a számokat) hihetetlenül unalmasak lesznek. Nem hinném, hogy bárki ennél tovább bírná őket egyhuzamban...

A grafikára ezzel szemben semmi rosszat nem lehet mondani, a játék gyönyörű és villámgyors. A pályák hatalmasok, kódolási szinten viszont még csak nyoma sincsen. A karakterek is nagyszerűen néznek ki, 6000 poligont használtak fel megalkotásukhoz. Erre a fantasztikus animáció teszi fel a koronát, a figurák mozgása teljesen sima. A látványt tekintve tehát senkinek nem lehet kifogása a játék ellen, és őszintén szólva nehéz elképzelni, hogy a Tony Hawk 3 hogyan fogja lépni. Másfelől azonban a TH3 jobb lehet – túl kevés ez a 6 pálya, a multiplayer-módokban szaggat a játék, és – trükkök alacsony számának köszönhetően – viszonylag hamar meg lehet unni. Mindent összevetve: eddig ez a legjobb PS2-es extrém sport-program, viszont a Tony Hawk 3 eljövételével hamarosan megváltozik a helyzet – már ha az Activision megtartja ígéreteit.



■ ■ látszat csal, nem koponyatörést, hanem rengeteg pontot szerzek éppen

POZITÍVUM

- Élvezetes sztori-mód
- Hatalmas pályák
- Részletesen kidolgozott karakterek

NEGATÍVUM

- Kevés trükk
- Monotonná váló zene
- Kicsit kevés a hat pálya

BARÁTOK KÖZT

■ Tony Hawk's Pro Skater 2	01/01	91%
■ Airblade		
■ Dave Mirra Freestyle BMX	01/01	81%

GRAFIKA 83%

HANG 83%

ÉRTÉK 82%

■ PAL, ■ B játékos

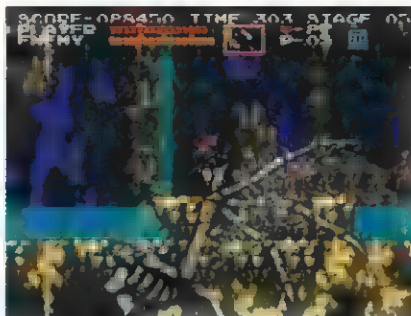
Grath
grath@mail.datanet.hu

CASTLEVANIA CHRONICLES

■ DRACULA VÉGNAPJAI?

TÍPUS: ACTION, KÖZÉPKOR, JÁMI FEJLESZTŐ: KONAMI, MŰFÉLTÍPUS: 2D, OPTIMIZÁCIÓ: NISSE

Castlevania. Ha az ifjabb játékosok meghallják ezt a nevet, nagyrészt valószínűleg a Nintendo 64-en megjelent programokra gondol – tegyük hozzá, nem is alaptalanul. De ne feledkezzünk meg arról, honnan is indult a sorozat: az élemedetesebb korú játékrájonoknak ez a cím inkább a klasszikus, előbb a nyolc, majd a tizenhat bites konzolokon sikert aratott Castlevaniákat idézi fel, melyekben még nem voltak se poligonok, se textúrák, helyette csak oldalra gördülő pályák, tele mindenféle, sematikusan megrajzolt szörnyeteggel. Egyszerűségük ellenére – amik persze ■ maguk idején közel sem számítottak annyira egyszerűnek – ezek ■ játékok széles rajongótáborra tettek szert, ami a mai (fejlettebb video-, és audioteknikához szokott) játékosok számára nyilván kissé felfoghatatlannak tűnik. A Konami fejesei – talán éppen ezért – úgy döntöttek, bemutatják nekünk ■ sorozat alapjait, amit még 1986-ban raktak ■ a Vampire

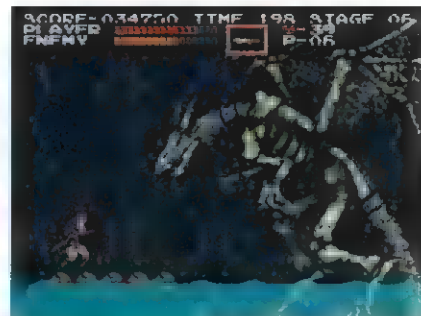


■ Ne ébreszd fel az alvó sárkányt!

Killer nevű MSX játékkal. A Castlevania Chronicles tulajdonképpen egy kis történelemleckének is felfogható, hiszen a Nintendo gépén később már Castlevania címmel elhíresült program kétségtelenül történelmet írt: a jump & run műfaj ügyességi elemeit ügyesen keverték a vámpírtörténetekből kölcsönzött akcióval, amivel voltaképpen egy új játéktípus született.

Mint a mellékelt kis felsorolásunk is mutatja, az évek során a Castlevania számos platformon, számos formában született újjá: ezek közül a Castlevania Chronicles az 1993-ban Sharp X68000-asra kiadott program Playstationre átültetett változata. (Itt jegyezzük meg, hogy az pedig a NES-es változat adaptációja volt, tehát amit most ■ kezeink között tarthatunk, az már ■ második "újra feldolgozott kiadása" az eredeti Castlevaniának.)

Akárcsak az eredeti játékból, itt is Simon Belmontot kell győzelemre vezetnünk ■ sötétség erői felett, s a végső célunk Dracula legyőzése lesz. Mindenkinek megvan a maga keresztye: a Belmont kláné az, hogy vámpirokat gyilkoljon, Draculáé pedig az, hogy 100 évenként feltámadjon, s kísérletet tegyen ■ halhatatlanság (no és persze a világaluralom) megszerzésére. Ezzel adott is a feladat: a soron következő Simon Belmont szerepében meg kell akadályoznunk ■ tervezett szertartást, méghozzá úgy, hogy "végigkörülbácsoljuk" (hiszen ez az eszköz karakterünk fő segítője a harcban) magunkat ■ játék hat szintjén. A korbács mellett hősünk persze más hasznos tárgyakat is magához vehet: ezek között megtalálhatóak az ellenfelek aprítására szolgáló egyéb fegyverek (szekerce, kés, dobócsillag, korbács-hosszabbító), az aktuális képernyőn látható összes ellenfél megsemmisülését okozó szent

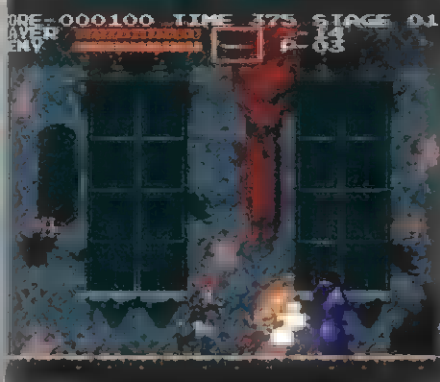


■ Én megmondtam!

ereklyék, akárcsak az elhasználódott életere visszatanulására szolgáló cuccok. Néha római számokra is bukkanhatunk, melyek szerepe ■ másodlagos fegyverünk hatékonyságának növelése, ilyenkor egyidőben a számnak megfelelő mennyiséget hajthatunk el az adott fegyverből. A korai platformjátékokra a legtöbb esetben jellemző volt a lineáris pályafelépítés: itt sincs ez másképp. (Annál is inkább, mert ■ Castlevania anno abban tért el leginkább az azt megelőző Vampire Killertől, hogy több útirányt is tartalmazó, statikus hátterek helyett oldalra scrollozódó helyszíneket alkalmazott.) Csak nagyritkán adódik alkalmunk egy alternatív útvonal igénybevétele, tehát ne számoljunk szinte semmi logikai fejttörővel. Az egyes helyszíneknek van egy bejárta, amitől el kell jutnunk a kijáratig, és még csak kulcskereséssel sem kell fáradsztanunk magunkat. Egész egyszerűen csak nyílegyenesen kell haladnunk, és irtanunk a denevéreket, zombikat, csontvázakat, és egyéb démoni teremtményeket. Maga ■ harc sincs túlkomplikálva: maximum a főellenségeknél kell kicsit elmélkedni a "hogyan továbbon", hiszen a múmiák, vagy épp Frankenstein képében megjelenő főmunkák legyőzése azért némileg bonyolultabb Dracula "közkeletűjénél". Az irányítás mondjuk igyekszik megnehezíteni a dolgunkat, hiszen a '87-es trendnek megfelelően igencsak le van korlátozva, hogy merre támadhatunk a korbácsunkkal: csak előre, hátra, valamint ugrás közben magunk alá tudunk csapdosni.



■ A múzeumok meg irigykedjenek!



■ Csak úgy ég a kezem előtt a munka!

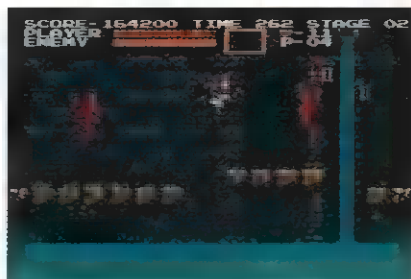
CASTLEVANIA MEGJELENÉSEK

■ A Castlevania sikertörténete 14 éve kezdődött az 1986-os Vampire Killer megjelenésével, és még a mai nappal sem ért teljesen véget. Népszerűségét talán leginkább ■ XX. században egyre populárisabbá váló vámpír témának köszönheti. A sorozat sikeresen ötvözi a régi, bevált elemeket az újakkal, így folyamatosan bővülő rajongótáborra tesz szert.

Castlevania megjelenések:

- 1986, Vampire Killer, MSX
- 1987, Castlevania (Akumajo Dracula Japánban), NES, Commodore 64, Amiga, IBM
- 1988, Castlevania II: Simon's Quest (Akumajo Dracula II: The Accursed Seal Japánban), NES
- 1989, Castlevania Adventure (Legend of Dracula Japánban), GameBoy
- 1990, Castlevania III: Dracula's Curse (Akumajo Denetsu Japánban), NES
- 1991, Super Castlevania IV (Akumajo Dracula Japánban), SNES
- 1991, Castlevania II: Belmont's Revenge (Legend of Dracula II Japánban), GameBoy
- 1993, Dracula X: The Rondo of Blood (csak Japánban), PC Engine/Turbo Duo
- 1993, Akumajo Dracula (csak Japánban), Sharp X68000 Computer
- 1993, Kid Dracula, NES, GameBoy
- 1994, Castlevania: Bloodlines (Vampire Killer Japánban) (Castlevania: The New Generation Európában), Genesis
- 1995, Castlevania: Dracula X (Akumajo Dracula XX Japánban) (Castlevania: Vampire's Kiss Európában), SNES
- 1997, Castlevania: Symphony of the Night (Dracula X: Nocturne In Moonlight Japánban), Playstation, Saturn
- 1998, Castlevania Legends (Legend of Dracula: Dark Night Prelude Japánban), GameBoy
- 1999, Castlevania 64 (Akumajo Dracula Apocalypse Japánban), Nintendo 64
- 1999, Castlevania 64: Legacy of Darkness (Akumajo Dracula Apocalypse Gaiden: The Legend of Cornell Japánban), Nintendo 64
- 2001, Castlevania: Circle of the Moon (Akumajo Dracula: Circle of the Moon Japánban), GameBoy Advance

A nosztalgizálás mellett mondjuk a Castlevania Chronicles azért egy kis meglepetést is tartogat a számunkra, hiszen nem csak az eredetivel teljes egészében megegyező játék található meg benne, hanem van egy új, úgynevezett Arrange-mód is, amivel tulajdonképpen az originál Castlevania egy kicsit feljavított, bővített kiadása indítható. Bár látványosan nem sok különbség van a kettő között,



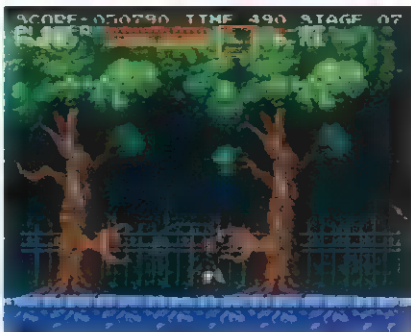
■ Mindenki ugrik, mindenki ugrik!

azért van néhány nem elhanyagolható extra opció: ebben az új módban megválaszthatjuk a kívánt nehézségi szintet (a Normal – nevével ellentétben – bizony néha elég nehéz, de az Easy fokozat senkinek sem jelenthet majd problémát), akár kikapcsolhatjuk az időlimitet, sőt a kezdő életeink számát ■ meghatározhatjuk, és ■ játékalás elmentésére is megvan a lehetőségünk. Amennyiben sikeresen vettük az Arrange-mód akadályait, akkor továbbá egy új lehetőség is megnyílik bátor vámpírvadászunk számára, ez pedig ■ Time Attack. Ezeket túl ■ feldolgozás ■ grafikai kivitelezésében is megújult, hálá Ayami Kojimának, aki újratervezte a fontosabb karaktereket (és persze ■ grafikusoknak, akik képernyőre is vitték mindezt). A scrollon is finomítottak a Konamis programozók, így ■ későbbi pályákon már nem annyira durván, lépcsőzetesen ugrol a háttér, amikor elhaladunk előtte. Zeneileg is javítottak a játékon, az összes alaptema és felújításuk immár kifogástalan minőségben hallható, hogy tovább fokozzák a néha amúgy is adrenalin-szint-növelő hangulatot.

A lemezen megtalálható egy interjú a sokak által legjobb Castlevania játéknak tartott Symphony Of The Night producerével. Ő arról beszél, hogy miért is döntöttek az X68000-es Castlevania újrakiadása mellett, továbbá előtárja gondolatait a sorozat jövőjéről, egyúttal az újabb felújítások terveit is megismerhetjük. S hogy mindezt még tovább lehet fokozni, arra pedig ékes bizonyítékul szolgál az Art galéria, ami Ayami Kojima illusztrációit tartalmazza ■ megújult Simon Belmontról, Draculáról és pár régebbi tervet a Symphony Of The Nightből.

A Castlevania Chronicles összességében még a kora ellenére is – noha a felújítás áldásos hatása azért érződik – megállja a helyét a mai 2D-s mászkálós programok között. A kezdeti "Mit akarnak manapság ezzel?" érzés hamar ■ múlté lesz, miután szánunk pár percet magára a játékra. A zenék, a történet és ■ kihívás mind-mind hozzájárulnak a Castlevaniák felejthetetlen hangulatához. Egy szóval a program egy olyan egészet alkot, amelyet mindenkinek legalább egyszer ki kell próbálnia, még akkor is, ha szinte semmit sem konyit a "vámpírlóls" témához.

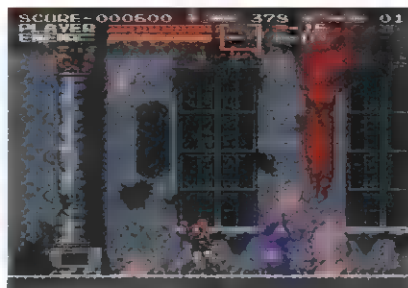
LaWMan
lawman@vogel.hu



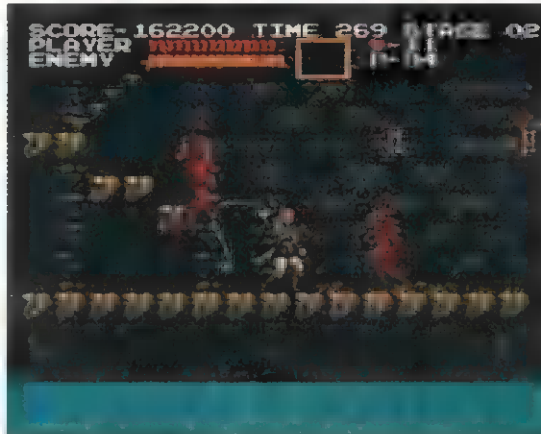
■ Ne szellemeskedjetez itt nekem!

PLAYTEST

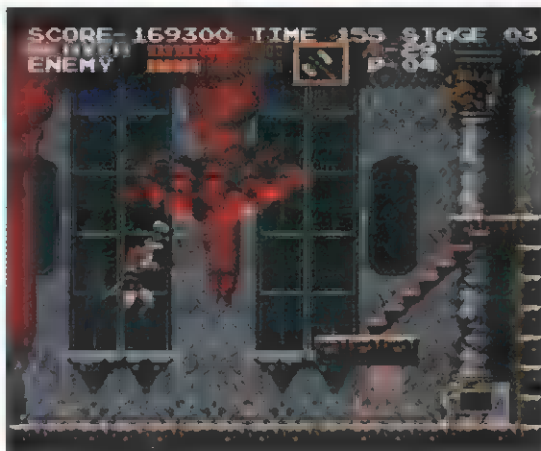
PLAYSTATION



■ Megadod magad?



■ Te is megkapod a magadét!



■ Ne menekülj!

POZITIVUM

- Az originál játék is megtalálható a korongon
- Jól eltalált zenei témák
- Fejlesztettek a játékon az újra kiadott változatban

NEGATIVUM

- A fejlesztések nem minden esetben kielégítőek
- Nem minden tekintetben felel meg a mai kor elvárásainak

BARÁTOK KÖZT

■ Megaman X5	01/04	87%
■ Castlevania: Circle of the Moon Akumajo Dracula		
■ Metal Slug X	01/05	82%

GRAFIKA 81%

HANG 89%

ÉRTÉK 82%

■ 1 játékos ■ NTSC

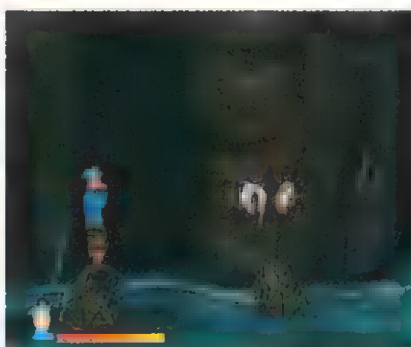
TINTIN DESTINATION ADVENTURE

■ EGY RÉGI KÉPREGÉNYHŐS - RÉGI KÖNTÖSBEN

TÍPUS: MEGJELT KIADÓ: MEGJELT FEJLESZTŐ: MEGJELT MEGJELENÉS: 2001. DECEMBER 14.



■ Jobbkézszabály, mazsola!



■ Ismerkedés Skócia nemzeti sportjaival.



■ "Szálj...el...kismadár...Mond...el...hogymerre jár..."

Tintin és kutyája, Snowy (a magyar fordításban Milunak hívják) igen régóta szórakoztatják a képregény, illetve rajzfilmek kedvelőit.

Georges Rémi - álnévén Hergé

- alkotta meg őket még 1929-ben, és azóta számtalan kalandot éltek meg, amely kalandok közül most ötöt nemcsak mint olvasó/néző tekinthetünk meg, hanem aktívan részt is vehetünk benne. A történet szerint Calculus professzor legújabb találmányát - a Supercalcacolor elnevezésű gigantikus TV készüléket - mutatja be az érdeklődőknek, Snowy (akit nem kifejezetten érdekel a láthatóan még erősen tesztelésre szoruló masina) szép csendben elalszik, és álmában újraéli néhány közös kalandozásukat Tintinnel.

A Destination Adventure a másképlős/gyűjtögetős stílusú játékok cseppet sem elhanyagolható méretű táborát szaporítja, és igen komoly hasonla-

tosságokat mutat fel a nemrég megjelent Disney-játékokkal, elsősorban a Tarzannal. Általában igaz (sajnos), ha valaki licenccel készíti ilyesféle játékokat, azt nem az vezérli, hogy forradalmi újításokkal örvendeztesse meg a nagyzó közönséget, hanem az ismerős név segítségével kaszájon egy nagyot. Nincs ez másképp ebben az esetben sem. A teljesítendő feladatok, a rendelkezésre álló eszközök és még a megjelenítés is pontosan ugyanolyan, mint amihez már régen

hozzászokhatunk. A másképlős részeknél egy 3D-nek tűnő, ám valójában 2D-s játéktérrel kell összegyűjtenünk lehetőség szerint az összes - Snowy kutya orcájával ékesített - pénzérmét, miközben megpróbáljuk elkerülni a reánk leselkedő veszélyeket (pl. gödrök, buktatók, madarak, tarisznyarakok stb.). Tintin ezek elkerülésére a következő trükkökkel rendelkezik:

Ugrás: minél hosszabban tartjuk nyomva az ugrás gombot, annál messzebbre ugunk, ezt főleg liánokon való ugráláskor tartjuk szem előtt.

Sikerült az Infogramesnek megjelentetnie egy olyan produktumot, amely maximálisan a licenc sikerére támaszkodik, magában a játékban eredetiségnek, illetve új ötleteknek nyomát se láthatjuk."

Villantás a vakuval: átmeneti megoldás a minket zaklató állatok távol tartására.

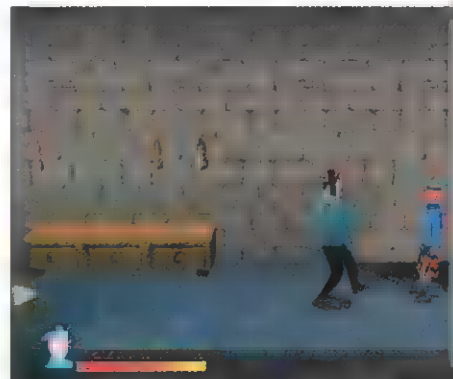
Ütés: csak emberi ellenfelek - legyen az rendőr avagy bandita - esetén hatásos.

Üvegek dobása: véges számú munió, körülményes a célzás vele.

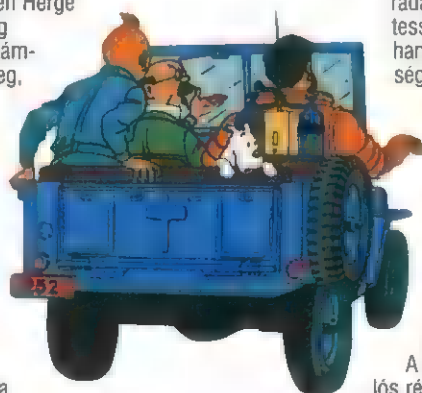
Négykézláb kúszás: alacsonyabb helyekre is bejuthatunk, illetve az arcunkba repülő madarakat kerülhetjük ki vele.

A lerakott táskák azok a pontok, ahonnan folytathatjuk, ha például beleesünk egy gödörbe - ebből következően mindenképp szedjük össze ezeket. Elég gonoszul kombinálják a játékban az akadályokat (pl. a magasban történő ugrálás után gödör vagy buktató), úgyhogy csak óvatosan az ilyen helyekenél. (Menteni csak pálya végén lehet!) A másik típusú pályán egy járművel (pl. dzsip, cápa alakú tengeralattjáró,

motorcsónak) száguldozva kell a "Snowy-érméket" gyűjtögetnünk, ebben mindenféle állatok vagy más járművek próbálnak megakadályozni. A 100% teljesítése itt még nehe-

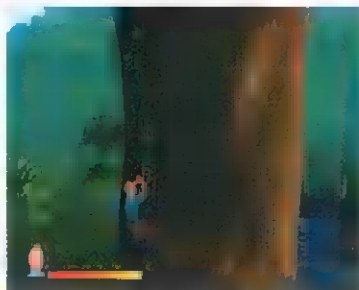


■ Ezt a eszközt nevezné azt hiszem Fülöp Jimmy suhinak





■ Melyik paraszt hagyta szanaszét a gerelyét?



■ Tintin és a égig érő paszuly



SZEREPLŐK

Tintin:



Riporter, kalandor és detektív. Nem mintha keresné a kalandokat, általában a kalandok találják meg őt. Bár megfontolt és óvatos, de nem habozik bátran szembeszállni, ha gonoszra talál, és megsegíti a rászorulókat. Nem az a tipikus szuperhős, de talán épp ezért olyan népszerű.

Snowy (Milu):

Drótszőrű foxi, szokatlan fehér színben. Tintin elválaszthatatlan társa, árnyéka és egyetlen bizalmasa. Kíváncsisága és megfontolatlansága gyakran keveri bajba, ám Tintin mindig ott van hogy segítsen, Snowy pedig ezt alkalomadtán viszonozza is.



Professor Calculus:



A szórakozott professzor klasszikus példája. Zseniális találmányai épp olyan sokszor vannak az emberek hasznára, mint amilyen sokszor sodorják veszélybe őket.

Captain Haddock:

Ex-hajóskapitány, aki nyugdíjas éveit tölti szőnyeges kastélyában. Bár mindig panaszkodik Tintin kalandjai miatt, ám valahogy mindig ott találja magát mellette a bajban. Pontosan az ellentéte Tintinnek, akit inkább az esze, Haddockot pedig az indulatai vezérik.



Rastapopoulos:

A nagy gonosz agytröszt, akinek mindenféle büntetésben benne van a koszos mancsa. Állandó konfrontációban van Tintinnel, akinek határozott szándéka Rastapopoulos minden gonosztettének megakadályozása.

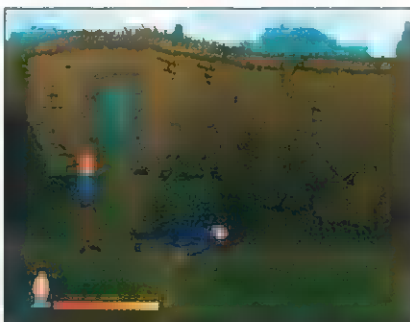
zebb, hisz ha kihagyunk egy érmét, nem mehetünk vissza érte, csak a pálya újakezdésével van erre lehetőségünk. Jó, ha csinán bálnunk a gázröccsöccsel, mert könnyen elszalaszthatunk egy-egy Snowy-tallért. Ezekon kívül találkozhatunk még bónusz pályákkal (pl. áss ki Snowyval minél több csontot), illetve főellenfeleknek is külön pályájuk van.

Bizony, bizony a pénzrabló gépezet megint győzött a kreatív elme fölött. Sikerült az Infogramesnek megjelentetnie egy olyan produktumot, amely maximálisan a licenc sikerére támaszkodik, magában a játékban az eredetiségnek, illetve új ötleteknek nyomát se láthatjuk. Pontosan ugyanolyan a játék, mint az előző X klónja, ha látott az ember egyet közülük, akkor látta már mindet. A pályák is maximum kinézetre térnek el egymástól, tökmindegy, hogy galamb vagy sirály támad meg, illetve kutya vagy hegyikecske. Grafika- ilag sincs benne semmi extra, ebben a kategóriában is a középmezőnyt erősíti. A hangok nagyjából rendben vannak, ám a zenék terén már sikerült egyedül alkotniuk a játék készítői- nek. Lehet, hogy egyedül vagyok ezzel, de a basszusgitar és skótduda mixelése nekem nem igazán jött be, sőt egy idő után már csak amiatt is igyekeztem a pályát befejezni, hogy ne halljam azt az idegesítő zörejt. Több negatívumot nem tudok megemlíteni a játékkal kapcsolatban, de nem is ezek a legnagyobb problémák, hanem az eredeti ötletek hiánya, mert ilyeneket nem találtam benne.

Draco
draco@chello.hu



■ Ilyen nyirkos időben nem a szoknya a legutóbbi viselet...



■ Oops, ezt nevezik hivatalos személy elleni erőszaknak.



■ Hé, nincs erre a melóra egy Mr. Sziszifusz nevű ember alkalmazásban?



■ Majomkodásnak ezennel vége

POZITIVUM

- Az alaptéma
- A hangeffektusok elég jók
- Elég nehéz

NEGATIVUM

- Semmi eredeti ötlet
- Gyenge zene
- Egysíkú pályák

BARÁTOK KÖZT

Bugs Bunny and Taz Time Busters	01/03	91%
The Grinch	01/02	82%
Tintin Destination Adventure		

GRAFIKA 70%
HANG 64%

ÉRTÉK 62%

■ 1 jótékos ■ FAL

NICKTOONS RACING

CTR UTÁN SZABADON

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS



■ 1000 Ft-os kérdés: Mire emlékeztet ez a kép?



■ A gazfickó! Ezt is megúsztá!

Nem tudom, ki hogy van vele, de Nickelodeon rajzfilmjei nekem már sok kellemes percet okoztak. Az, hogy eme rajzfilmek jelentős része magyar közreműködéssel készült, csak hab a tortán, bár örömmel tudom, hogy nem mi rendelkezünk a jogokkal – csak az embereket "szolgáltattuk". Emellett a világban játszódik a Hasbro Interactive legújabb, PSX-re íródott versenyjós játéka is. Ez ellen semmi kifogásunk nem is lenne, ha az egész játék nem egy az egyben egy Crash Team Racing átirat lenne. Ez ugyan még nem kisebbítene nagyon vizsgálódásunk tárgyának érdemeit (hisz a CTR egyszerű volt), de azért enyhe szemöldökráncolásra készítheti az embert egy ilyen nyilvánvaló koppintás, pláne a Hasbro rendelkezésére álló erőforrásokat figyelembe véve. A cég nyilván úgy gondolhatta, a jóból soha nem elég...

A versenyzők között megtaláljuk a rajzfilmszereplőket, szám szerint tizenháromat, plusz lesz még egy-két megnyerhető figura is. Mivel lényegi különbség közöttük egy fikarcnyi sincs, így mindenki kiválaszthatja a kedvencét, semminő hátrány

nem érheti. Amennyiben ezzel megvolnánk, már vár is ráuk a három, egyre nehezező bajnokság.

A helyszínek ugyancsak előhozakadjak bizonyos emlékekkel, de ez már korántsem a névadó rajzfilmsorozatoknak, sokkal inkább a nagy hírnélvők köszönhető. Azaz, szinte egy az egyben a CTR pályái lettek a játékba átvittetve – amihez maximum annyit lehet még hozzátenni, hogy annyira azért nem komplexek. Összesen 16 pályán versenyezhetünk, melyek elég változatos helyszínekre kalauzálják el a játékost. Ezek kidolgozottsága hagy némi kíváncsiságot maga után, hiszen nincsenek túlszűfolyva tereptárgyakkal, sok helyen meglehetősen sivár a táj, beleértve a háttér is. Viszont a lehetőség kihasználni a rövidítéseket, levágásokat, bár a "lakarékos" stílus szerepe most kevésbé lesz jelentős. Ami nagyon zavaró azonban, az a falak és a pálya szélénél viselkedése. Akármilyen szögben megyünk neki, nagy valószínűséggel "hozzáragadunk", és pillanatok alatt elveszítjük a nagy nehezen megszerzett előnyünket. Ezt még tetézi, hogy igazán el sem tudunk húzni a mezőnyből.

Régi ismerősként köszönhetjük a különféle támadó és védekező célokat szolgáló eszközöket tartalmazó dobozkat is – itt speciálisan ajándékoknak álcázták őket. A megszerezhető cuccokon sem sokat változtattak: szinte minden CTR-módi szerint maradt, legfeljebb átnevezték őket. Ezekon kívül találhatunk még pályákon elszórva kristályokat is, melyek szerepe ugyanaz, mint a CTR-ben az almáknak (a sebességet és fegyverzet erejét tuningolják fel), csak itt idővel csökken a szintjük, tehát iparkodni kell az összegyűjtéssel.



■ Felvillanyozták a napot

A kezelhetőség is maradt a régi, pusztán a gombkiosztás változott meg, de a kormány-mozdulatokra való reagálás, és az úttartás milliméterre egyezik.

Grafikailag különösebb kivételről nem beszélhetünk, habár szerintem kissé darabosabb látvány, mint az elvárható volna. Azt viszont nem értem, hogy ha már ennyire a rajzfilmek hangulatát próbálták visszaadni, akkor a hangokat miért nem tudták ennél változatosabbra készíteni? Karaktereink elég kevés hangot hallatnak, és azok is elég monotonok, különösen némi idő után.

A kétjátékos opció sem maradt ki a programból, amelyek között – a szokásos alapelemben kívül (szimpla verseny és bajnokság) – egy új módot is köszönhetünk: a váltót (Relay). Itt négy karaktert kell választanunk, s körönként "váltjuk" önmagunkat, a soron következő delikvenssel.

Bár sokszor inkább fanyalogtam, mintsem dicsértem volna, mégis, nagyon jó kis játék ez, csak irtózatossá lopás, még ha engedélyük is volt rá. Aki szereti a Nickelodeon-meséket, az jól fog szórakozni ezzel a programmal, a fiatalabb korosztály pedig egyenesen imádni fogja. A sikerhez azonban elég ennyi:

"Anyuuuu! Ott a Tommy! Vedd meg nekem!!!"

Azért próbáljátok ki, nagy csalódás nem érhet, de sokszor beugrik majd néhány emléképkép – már ha játszottál a nagy előddel...

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu



■ A szagomat senki nem bírja - inkább lehangynak



■ Norbi és Dugó útban a világhír felé

POZITÍVUM

- Nickelodeon szereplők
- Nagyszerű versenyjáték a Crash Team Racing nyomdokain

NEGATÍVUM

- Semmi extra a CTR-hez képest
- A szereplők között nincs különbség
- A falak kissé "ragadósak"

BARÁTOK KÖZT

- Crash Team Racing
- Nicktoons Racing
- Chocobo Racing

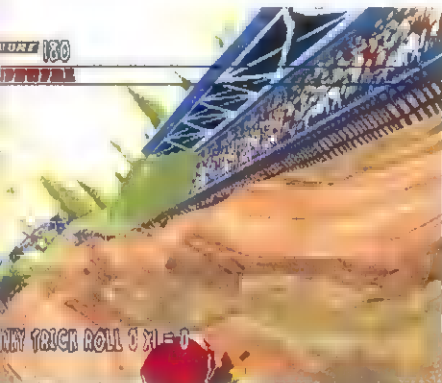
GRAFIKA 80%
HANG 74%
ÉRTÉK 76%

■ 2 player ■ NTSC

ROCKET POWER

■ EXTRÉM RENDES CSALÁD

TÖRTÉNET KIADÓ FEJLESZTŐ THE NICKELJENÉE

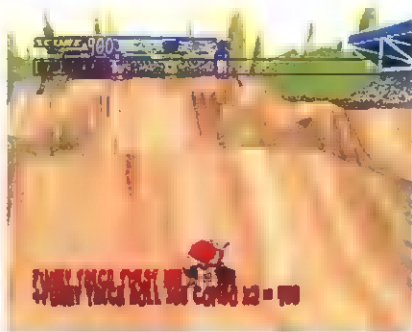


■ Kissé lapos a közönség – ellentétben a tereppel

A THQ neve nem cseng ismeretlenül a játékosok körében, s ezt – sok más mellett – a jó minőségű szimulátorainak is köszönheti (jó példa erre a Championship Motocross). A profi programokkal azonban van egy kis gond – komplexségüknek fogva nem túl széles – velük komolyan foglalkozó réteg. S bár a jó öreg PSX lassan már csak a kisebb játégeké lesz, de azért még mindig van benne egy kis üzlet, ergo a cég látott fantáziát egy – elsősorban a fiatalabb korosztály igényeit kielégítő és képességeit megcélzó extrém sport-alapú játékban.

A program négy, manapság divatos sportágat foglal magába: BMX, gördeszka, görkorcsolya és snowboard. A bevezető képsorok már felkészítenek a szimuláció "mélységeire", ne várjunk tehát Tony Hawk-jellegű dolgokat. Meglepő azonban, hogy – bár gyengécske ugyan – van kerettörténet is. Adva van egy Rocket Boards nevű extrém-sport bolt, melynek tulajdonosa Ray Rocket. Az üzlet még csak menne, de hát az élet kegyetlen, s a mammutcégek e kisváros kisboltját sem kímélik. A telhetetlen Sno-Mart szeretné bekebelezni az üzletet, a helyén a saját boltját látni. A gyerekeknek (Otto, Reggie, Twister és Sam) össze kell fogniuk, hogy megmenthessék a családi vállalkozást. Ha sikerül megnyerniük azt a versenyt, melyben a boltot reklámoznák, elég "hírnevet" szereznek ahhoz, hogy elhárítsák a veszélyt.

A sikerhez vezető út azonban hosszú és rögös – és ez a talaj tudvalevőleg nem a legjobb versenypálya. A kis fickóknak a négy versenyszámban kell a legjobbnak lenniük,



■ Nem tudom, ki tervezte ezt a helyet, de hogy soha nem bringázott...

ahol a kategóriákon belül természetesen más-más lesz a teljesítendő cél.

Összesen 16 pálya várja a vállalkozó szellemű játékosokat, melyeket három bajnokság keretein belül kell teljesíteniük. Ez így első hallásra tekintélyes számúnak tűnhet, de ha közelebbről megnézzük, ez csak 4-4 helyszín sportáganként. Lehetőségünk nyílik ugyan egy-két rejtett pálya előhozására is, de még ezzel együtt is csöppet szegényes a felhozatal.

A pályák kidolgozottsága általában megfelelő, de a rajzfilm stílusú megvalósítás miatt kissé elnagyoltnak tűnnek a textúrák és az objektumok. Akad egy pár olyan megoldás, mely kissé csökkenti a sportprogramok általánosságban vett linearitását. Az egyik pályán például össze kell gyűjtenünk annak a BMX-nek a hat darabját, amivel majd a következő pályán kell remekelnünk. Ha tehát nincs siker – nincs továbblépés sem. Összegyűjtendő dolog még a villám-ikon, mely segítségével emberként sebességét tudjuk jelentősen megnövelni néhány kurta másodperc erejéig.

Versenyzőből kezdetben négy áll a rendelkezésünkre. A bajnokságok nyeregetése közben azonban a gárda tovább bővül, sőt, akár olyan "hírességekkel" is találkozhatunk, mint Tommy a Fecsegő Tipegőkötől. A rossz hír az, hogy a figurák maximum a kinézetükben mások, semmi képesség-, avagy tudásbeli eltérés nincs közöttük. Mivel az eredeti képi világ megjelenítési szabályai rájuk is vonatkoznak, ők sincsenek túlságosan kidolgozva.

Mivel ezekben a sportágakban nem elsősorban a gyorsaság a fontos, innen sem maradtak ki a különféle trükkök. Nem kell bonyolult, összetett figurákra gondolni, de minden megtalálható, ami a "nagyok" sajátja. A kezeléssel azonban akadnak kisebb gondok.



■ Ki a fene fog engem látni, hogy pontozzon?!

A program túl érzékenyen reagált az irányokra, kissé kapkodóssá, úgymond "idegessé" téve az irányítást. Gondok voltak a sebesség-érzettel is, sokszor idegesítően lelassult a sportszer, vonatott lett a játékmenet.

Persze nem maradhatott ki a kétjátékos lehetőség, mely azonban a megszokottakon kívül nem tartalmaz semmi egetverő újítást.

A játék hanghatásai is zsenébb korosztály tűrőképességéhez lettek igazítva. Ezek ugyanis se nem túl jók, se nem túl változatosak – azaz rövid idő után már kifejezetten idegesítően hatnak. A háttérzenéknél is megmaradtak az eredeti sorozat dallamainál, nem cserélték le őket a felkapottabb, deszkás és bringás zenékre.

A Rocket Power emészthető anyag, de leginkább a fiatalabb korosztály számára, mert a manapság sztárolt sportok és a rajzfilmes környezet együtt talán már kifejezetten náluk az alapot a sikerhez. Ám sajnos, ennyi, és semmi több – bár elsőre érdekesnek tűnik, nem más, mint jól bevált kisiskolai megfelelő mennyiségben, a megfelelő minőséggel.

B-ChromeE
b-chrome@freemail.hu

POZITIVUM

- Tartalmazza a legdivatosabb extrém sportágakat
- Kissé leegyszerűsített, de a kisebbek számára ideális kezelhetőség

NEGATIVUM

- A grafika túl darabos, elnagyolt
- Az irányítás nem a legprecízebb
- 12 éves kor felett nem nagy durranás

BARÁTOK KÖZT

■ Tony Hawk's Pro Skater 2	00/1	91%
■ Razor Freestyle Scooter	01/03	76%
■ Rocket Power		

GRAFIKA 75%
HANG 70%

ÉRTÉK 73%

■ 2 játékos ■ NTSC



■ Jajj, de jó vagyok...!



■ Pillanatkép egy női bőrötnél

MARY-KATE AND ASHLEY CRUSH COURSE

■ BECSENGETTEK

TÍPUS: KÖZÖSSÉGI KIADÓ • CÉLKOR: FELNŐTT • MEGJELENÉS: 2001.09.30. NTSC



■ Na, most mondd meg, hogy néz EZ ki?!

Ezeket az Olsen-ikreket egész egyszerűen nem lehet nem imádni! Biztos sokatoknak megfordult a gondolat a fejében: "Nem élet élet Mary-Kate és Ashley nélkül!" Depressziótokból pedig az egyetlen kiút, ha – a manapság divó szöke titkárnői szófordulattal élve – "öngyilk" lesztek, de... STOP! Íme a gyógyír szörnyű kinézetek, imáitok meghallgatásra találtak! Az n-Space fejlesztőinek köszönhetően újabb MK&A epizódot mutathatunk be nektek, akiknek most is sikerült egy jópofa kis kerettörténetet építeni a két lány köré. Jelen esetben helyszínként a lányok gimnáziumára esett a választás, ahol küldetésünk egy Mary-Kate-nek címzett levél körül fog bonyolódni. A levelet egy titkos imádója küldte – célunk ezek azonban fecnikre hullott szét – célunk ezek összegyűjtögetése lesz.

POZITÍVUM

- Változatos minijátékok
- Jól etalált zene
- Néhol még oktat is egy kicsit

NEGATÍVUM

- A 3D-s megjelenítésből adódó hibák
- A grafikán még lehetne egy picit csiszolni

BARÁTOK KÖZT

- | | | |
|-----------------------------|-------|-----|
| ■ MK and A Winners Circle | 01/05 | 80% |
| ■ MK and A Crush Course | | |
| ■ Sabrina the Teenage Witch | 01/05 | 51% |



■ 1 player ■ NTSC

Aranyos küldetések várnak ránk, s mivel egy iskolában vagyunk, valamelyest művelődnünk sem árt. Hogy még jobban felcsigázzam a kedélyeket, elmondanám, hogy van egy olyan opció is (meet the boys), ahol különböző skacokról gyűjthetünk be infokat: mi a kedvenc kajájuk, horoszkópjuk (a lányok igencsak el tudnak mélyedni ebben a témában), és hasonló roppant fontos tulajdonságaik. A feladataink meglehetősen sokszínűek, rögtön az elején például pompom-lánnyá kell képezni magunkat (le kell mosni a színről egy másik lányzót, aki szintén szeretné betölteni a sokak álmainak tárgyául szolgáló pozíciót). Ezután sikeresen magunkénak tudhatjuk a levélke második darabkáját (az első alaptól nálunk van), majd ennek következtében egy újabb terembe léphetünk be. Egy-egy adott feladat teljesítésével tehát mindig kapunk egy újabb papírfecnit, s így egyre világosabbá válik a levél tartalma.

Mint már a játék elején is említettem, a sztori iskolában játszódik, ezért ebből következően mindig más osztálytermet látogathatunk meg, miután teljesítettük az előzőben kapott feladatot. És hogy színesítsük a dolgot, attól függően, hogy milyen tanterembe lépünk (történelem, biológia, fizika, és még a sulijúságba való bekeverüléssel is megpróbálkozhatunk – habár nagy átvetés egész ügysem kellünk nekik), ahhoz a tantárgyhoz kapcsolódó feladatokat kapunk.

A játék során többször fogunk találkozni olyan küldetéssel, ahol golfütőt kell kezünkbe ragadni, ezért azt tanácsolnám, hogy (értelemszerűen) próbáljátok meg minél kevesebb gurításból elrakni a labdát, ugyanis B-nél rosszabb besorolás esetén kezdetitek előlről egészet. Ezen pályák érdekessége, hogy pár mondatos bevezetővel kezdődnek, teszem azt a törtéremben például helyszínmertőket hallhatunk az adott országokról, hogy legyen némi fogalma arról a kedves kis amiknak, hogy hol is kell golfozgatniuk (magyarok lévén nekünk ugyebár alaptól van). A biológia teremnél – egy kis Greenpeace-akció keretében – stílusosan a tengerpartot kell megtisztítani a szétdobált hulladéktól, valamint szegény partra sodródott állatokat visszavinnünk a vízbe. Az üvegeket, papírokat mind-mind külön ládába kell összegyűjtenünk, ami nem egy egyszerű feladat (nálunk ugyebár még nem megszokott a szelektív hulladékgyűjtés...).

A játék grafikája hozzá szokásos Mary-Kate and Ashley programok színvonalát, azonban még mindig nem értem, miért nem hasálnak rá



■ Hanyatt dobom magam ezektől a csajoktól!



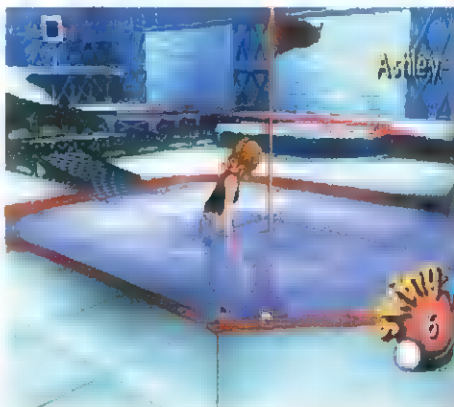
■ Most pedig tényleg egy céllövöldében vagyunk

egy kicsit erre a dologra a fejlesztők, a téma megérdemelné egy pofásabb kidolgozást is. Az csak hab a tortán, hogy hibák is szép számmal akadnak, például mikor egy nyamvadt kis teknőcöt szeretnél felvenni, egész egyszerűen átgyalogolsz rajta. A játék élvezhetőségén ezek ugyan rontanak, de azért annyira nem, hogy pánikolni kellene érte. Ellenben a küldetések alatt futó zenéket most nagyon kellemesen összeválogatták, szóval különösebb fanyalgásra nincs okunk.

Anit@
anita@vogel.hu



■ Tyű, azannya, de laza vagyok!



■ Vajon el bírja-e rakni Őszökesége?

EUROPE RACER

■ EURÓPAI AUTÓVERSENY - BALKÁNI SZÍNVONAL

TÍPUS: AUTÓVERSENY KIADÓ: EMI FEJLESZTŐ: JAMES MEGJELENÉS: 2001.03.17. PAL



■ Ha így folytatjuk, akkor ■ csak a táj lesz romos

A ki kedveli a sportautókat, annak bizonyára megfordult már ■ fejében, hogy vajh' milyen is lehet egy aszfaltszagató járgány volánja mögött, jó száznyolcvanas tempóval végigdöngöteni a városon. A Europe Racer pontosan azoknak készült, akiknek ilyen elképzeléseik vannak a szabadidő kulturált eltöltéséről, és mint ■ játék neve is mutatja, az ámokfutásnak ismert európai helyszínek adnak helyt.

A program elindítása után három fő csapásirány felé nyomhatjuk ■ gázpedálunkat (melyek egyébiránt ismerősek lehetnek a számtalan hasonzorú játékból): 1. Quick Race: versenyezhünk egy adott pályán (Single Track Race), esetleg megpróbálhatjuk megdöntögetni a körrekordokat (Time Trial), vagy egy kieséses versenyben vehetünk részt (Sudden Death Race) – itt a pályák há-



■ Egyesek szerint a járdán könnyebb az előreljutás



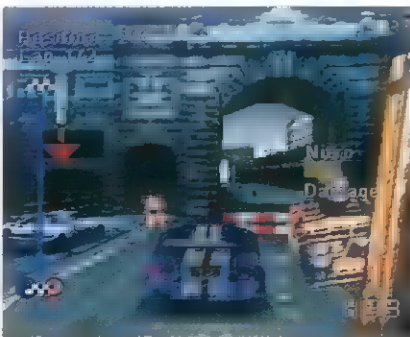
■ Az Ismeretlen Közlekedési Rendőr szobra

rom kategóriába osztva találhatók meg (a földrajzi elhelyezkedésük szerint). 2. Championsip: Eme pont alatt a három különféle osztályhoz tartozó kocsik Standard (London, Firenze, Párizs, Berlin), Sport (Róma, Bécs, Barcelona, Madrid) és ATV (Stonehenge, Marseille és Stockholm) bajnokságaiban vehetünk részt. 3. Adventure: A játék talán legérdekesebb módja, ahol mind a tízenöt pályán bizonyítanunk kell rátermettségünket, és országunk hírnevét öregbíteni (amerikai, angol, francia, holland, japán, német, olasz valamint orosz csapat közül választhatunk). Gyakorlatilag egy hosszabb versenysorozathoz felel meg, itt a futamok között fejleszthetjük, netán javíthatjuk járgányainkat, ha túlságosan megviselte volna a gépeket a verseny.

A futam alatt a pályákon különféle színű és megjelenésű bónuszuccokat találhatunk elszórva, ezek mindegyike valamilyen előnyös tulajdonsággal bír: az Euro-jel felszedéséért pénz, ■ nyilakért nitrot kapunk, ■ csavarkulccsal a kocsink állapota javul, míg ■ lakattal az ellenfeleinket állíthatjuk meg egy rövid időre.

A játék meglehetősen kiegyensúlyozott lett, tehát még a leggyorsabb kocsival és teljes nitro fogyasztás mellett (R2) sem tudunk meglepni a mezőnytől, bár szerencsére ezt a gép által irányított versenyzők sem tehetik meg. Sajnos ■ program fizikai modellje nem teljesen reális még egy arcade autóversenyhez mérten sem, így gyakorlatilag csak azért nevezhetjük egyáltalán autóversenynek, mert egy kocsit kell irányítanunk a pályán. Ütközések alkalmával sem életszerű események következnek be, néha például egész egyszerűen áthajtunk ■ szembejövőkön, vagy csak farolunk egyet ■ karambol következtében.

A játék ■ vizuális megjelenítés terén sem rúghat labdába ■ kategória legjobbjai mellett. A városok megvalósítása tulajdonképpen még akár elég jónak is mondható, de a járművek nagyon kevés poligonból épülnek fel, és a kidolgozottságuk is csak a felismerhetőség határát súrolja (alulról, természetesen). A pályák tulajdonképpen elég szépek, de sajnos a grafikai motor nem nött fel a feladathoz,



■ Na, melyikünk fér be az alagútba?

ezért már szinte csak a szemünk előtt rakja ki néha a következő épületet, ami roppant zavaró. Ezzel ■ erővel akár mi is bekerülhetünk volna egy Hortobágyon zajló derbivel, ahol ugyebár tudvalevőleg nem túl sok tereptárgy megjelenítésével kellene bajlódni ■ gépnek... A hangeffektusokat tekintve sem nevezhető remekműnek a Europe Racer, hiszen ■ kocsik hangjai siralmasan egyformák, és az úgymond "aláfestő zene" is csak ugyanazt a dallamot jelenti, végig az összes pályán.

Sajnálom, hogy a játék ennyire félreiskerült, hiszen az alapötletből messze jobbat is ki lehetett volna hozni (pedig a készítő néha még olyan apróságnak tűnő dolgokra is odafigyelt, minthogy Angliában mindenki az ellentétes oldalon közlekedik). Így azonban gyorsan a feledés homályába fog veszni, klasszikus példája ■ "Mi lett volna, ha..." kezdetű mondatlall jellemezhető játékoknak, ezek pedig igencsak tisztavirág-életűnek bizonyultak eddig is.

LaWMan
lawman@vogel.hu

■ A franciáknál sem minden fenéig Eiffel

POZITIVUM

- Jól ismert helyszínek és városok
- Változatos pályák

NEGATIVUM

- Lassú grafikai motor
- A szemünk előtt rakja ki a pályát
- Irreális fizikai modell

BARÁTOK KÖZT

- Gran Turismo 2
- Need For Speed 4
- Europe Racer

GRAFIKA ■■■■■■■■■■ 54%
HANG ■■■■■■■■■■ 48%
ÉRTÉK ■■■■■■■■■■ 51%

■ 1 játékos ■ PAL

is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?

A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárulótól!



0864-942006

Windows alá...
csak hogy ez az...
változat már...
scriptmotor

V



VOGUE

magazin
augusztus • 1092 Ft • Előfiz

CHIP
TECHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
tan A.E. • Magyarítsunk alkalmazásokat!

644 Ft

on - playstation 2 - dreamcast - nintendo 64

INFORMATIKA
KÖZTARTO

PC

Műszaki Magazin

MM

PLAYTIPP

TARTALOM

- ❑ SHEEP, DOG'N'WOLF (PSX) 70
- ❑ SKIES OF ARCADIA (DC) 80
- ❑ UTÁNUNK A CHEATÖZÖN 100



SHEEP, DOG 'N WOLF

PROLÓGUS

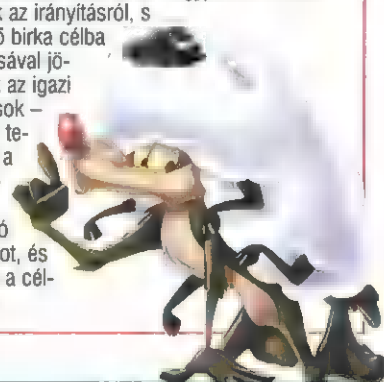
Mielőtt még kezdetét venné a Sheep, Dog 'n Wolf show, Dodo kacsa egy egyszerű gyakorló pályán magyarázza el, milyen mozgólakból és elemekből gazdálkodhat egy birkatolvaj. Amint elindulunk pályán, fájdalom incidens éri farkasunkat, de csak tréfa az egész – először (és utoljára) látunk Game Over képernyőt. Dodo első leckéje ezután kamerakezelésről szól. Az L2/R2 gombokkal forgathatjuk nézetet, ami egyébként csak egyszerűen követi Ralphot. Az első feladat tehát: megtalálni hátunk mögött "bujkáló" Dodót. Ezután a nézelődés leckéje következik: háromszög nyomva tartásával válthatunk át Ralph saját szemszögére, ahonnan így szétnézhetünk a felsőbb régiókban is, esetünkben pedig megtalálhatjuk sziklák tetejére felmászott Dodót. Ezután kacsa követéséhez ugrálnunk kell egy kicsit (négyzet), illetve meg kell tanulnunk a dupla ugrást is – noha aki már játszott platformjátékkal, annak valójában aligha kell ezeket "tanulnia". Az országúthoz érve száguldozni kell egy darabig. A kör nyomkodásával kapcsolhatunk csúcsebességre, amelynél kisebb szakadékok felett egyszerűen átfuthatunk – tehát nem kell használni az ugrás gombját. Az ezt követő szakaszon két mérleghinta, il-



letve az azokon elhelyezett sziklagolyók segítségével kell megnyomnunk egy gombot: az ilyen libikókákat mindig csak kellő magasságból ugorva tudjuk "működtetni". Végül a tárgyak használatát kell elsajátítanunk. A Selecttel behívható tárgylistával kapcsolatban (ami mellesleg egyben térkép is) érdemes megjegyezni, hogy egyrészt megvizsgálhatjuk már nálunk lévő tárgyakat, másrészt egyes dolgokat majd kombinálhatunk is egymással – de erről majd a megfelelő helyen ejtünk szót. Ezúttal csak vegyük fel a rakétát (illetve előbb rendeljük meg a postaládánál), az L1 nyomva tartása közben válasszuk ki, és gyűjtsük be az X-szel. Ha si-

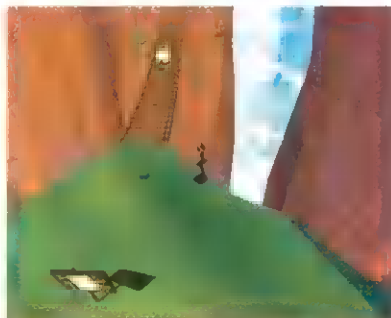


került a levegőbe emelkednünk, a Körrel lehet gyorsítani. Nos ezzel nagyjából mindent tudunk az irányításról, s az első birka célba juttatásával jöhetnek az igazi kihívások – kapjuk tehát fel a szabadon kóborló jószágot, és vigyük a célkörbe.



ELSŐ SZINT

Most már valóban lopnunk kell, hiszen legelésző birkák mellett ott őrködik Sam. Keljünk át a rozoga függőhídon, s közelítsük meg a nyáját. Az egyik bárány Sam bal oldalán elég félreeső helyen van: lábujjhegyen osonva (R1) ezt cserkesszük be, majd amikor a kutya másik irányba figyel, kapjuk a hátunkra. Minthogy a függőhidet cseppet sem biztonságos két személy részére, kénytelenek vagyunk ellátogatni a kertészethez, ahol (ha már velünk van a birka) néhány fej salátát szedhetünk. Ezekkel a zöltségekkel csalogatni lehet a növényevőket, tehát már meg is oldódott problémánk: rakjuk végig salátákkal a függőhidat, majd tegyük birkát hídfőhöz, mire az önmagától átkel a szakadékok felett. (A saláták lerakásánál érdemes a bal alsó sarokban megjelenő kijelzőre egy pillantást vetni, me-



ilyen kék szín jelzi, ha legutóbb lerakott salátánk még "birka-látótávolságon" belül van, illetve piros, ha már azon kívül.) A túloldalt

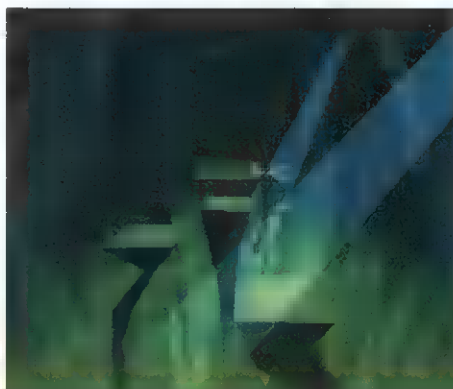
ezután már csak a célkörhöz vezető utat kell szabaddá tennünk: a magasban lévő kilátóhoz felugrálva egy postaládához jutunk, amivel némi dinamitot rendelhetünk, s azal felrobbanthatjuk a kőhalmot...

A blokkolóóra helye

Mindjárt ott, ahol megérkezünk a pályára,



egy járatot fedezhetünk fel, ami oldalt a hegy belsejébe vezet. Csak egyetlen veszélyes szakaszon kell átugrálunk, és már ott is vagyunk az első óránál.



■ MÁSODIK SZINT

Rögtön a pálya legelején rendelhetünk egy ventilátort, amit azonban csak az után tudunk felvenni, hogy félretoltuk az útból a sziklagolyót. Ugyanott a tisztáson Dodo az álcázás lehetőségére hívja fel a figyelmünket. A kotnyeles kacsza egy igazi lángelme: ha bebújunk egy bokorba, Sam majd bokornak fog nézni minket.



Amennyiben szükségét érezzük, Dodóval gyakorolhatjuk is a dolgot, majd rögtön próbálhatjuk Samnél is. Ugorjunk tehát be a félreeső beugróban a bokorba, és osonjunk keresztül a legelésző birkák közt a tisztás másik oldalára. Természetesen, amikor a kutya felénk figyel, ne mozduljunk. A túloldalt egy újabb postaláda vár minket, amivel egy üvegnyi nősténybírka-illatot rendelhetünk. Ennek a hím egyedek természetesen nem tudnak ellenállni: rakjuk le a kerítés mellett, és a ventilátorunkkal fújuk a szagot a csorda felé. Hamarosan el is indul felénk az áldozat, akit aztán kapjunk a hátunkra és rakjuk le a liftre – de még indítsuk utának a gombbal! Előbb másszunk feljebb a felső szintre, vegyünk magunkhoz néhány salátát, és pakoljunk csalit a liftnél felül, hogy majd a birka lemásszon a platformról. Ezután lifteztessük meg az állatot, majd helyezzük a mérleghintára,

és juttassuk fel a célhoz a követ legurítva. Végül már csak Ralphnak is a célba kell sétálnia.

A blokkolóóra helye

A cél közelében két sziklagolyóra is felfigyelhetünk: az egyikről már szó volt, míg a másikat egy kapcsolóra guríthatjuk rá, ami a blokkolóórához vezető ajtót nyitja. Le is ugorhatunk az ajtóhoz, de biztonságosabb, ha lentről, a lift mellől kiinduló keskeny szegélyen keresztül közelítjük meg – úgyis arra kell majd viszszamenni.



■ HARMADIK SZINT



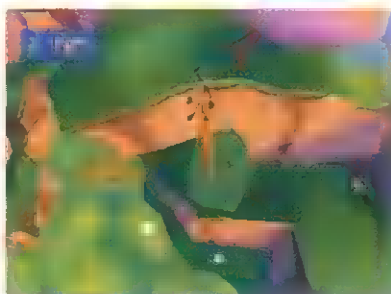
Hasonlóan az első pályához, egy szakadék választ el minket a nyájtól, viszont most nincs híd. Kezds után adjuk le az ACME-rendelésünket, mire két csomag is érkezik – amelyek szépen fennragadnak a magasban egy sziklalibikókán. A közeli kőgolyó legurításával lökhetjük le őket, de itt vigyázzunk: ebben a "rajzfilmben" köztudottan fura fizikai törvények működnek, úgyhogy a sziklagolyó végül visszapattan a kiinduló helyére... A csomagokból egy adag dinamit,

és egy rakétahajtómű kerül elő: utóbbival akkor át is kelhetünk a szakadék felett – már ha előbb nem akarjuk gyakorolni a rejtőzködés művésztét Dodóval. A kacsza ezúttal azt magyarázza el, miként lehet az apróbb sziklák mögött elbújni. (Osonás közben Ralph automatikusan behúzódik mögénk, ha van rá lehetőség.) A szakadék túloldalán egy újabb mérleghintát találunk, ami mellett zöldségek teremnek: vegyünk egy salátát kezünkbe, és így osonjunk nyáj közelébe. A sziklák mögött bujkálva hamar felfigyel a zöldre egy birka, aki aztán hűségesen követ minket. Miután kiértünk Sam látóteréből, kapjuk fel az áldozatunkat, és rakjuk le a piros kapcsoló közelében, ami egy liftet működtet. Mint már arról korábban is megbizonyosodhattunk, a birkák előszeretettel állnak rá a kapcsolókra, tehát nem kell nekik még csali sem: rohanjunk a lifthez, és az hamarosan el is indul. A postaládánál egy gumikötelet rendelhetünk, amihez a kőgolyós libikóka segítségével tudunk átjutni. Ha nem kívánunk a bónuszokkal foglalkozni, ezt a gumit feszítsük ki a szaka-

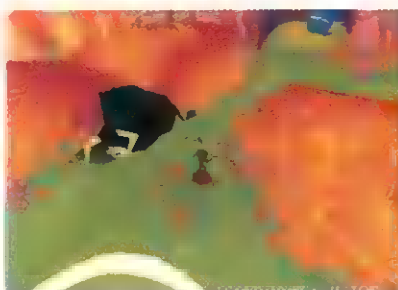
dék szélénél álló két fa közé, és csúszizzuk át a célhoz – előbb a birkát, majd utána magunkat is (bár akár egyszerre is megkockáztathatjuk a dolgot).

A blokkolóóra helye

A gumikötél felvételét követően a fenti rácsot alul egy kapcsoló nyitja, amihez át kell csalogatnunk a birkát – de anélkül, hogy lemennénk. Ehhez a gumit a fához kötve bungee jumpingozzunk kicsit, s pakoljunk le csalikat. Ezután a lenti barlang eltorlaszolt bejáratát kell berobbantanunk, még hozzá úgy, hogy – ismét bungee jumpingot alkalmazva – előbb lerakjuk az oda vezető liftre az időzített bombánkat, majd amint a gumi visszahúz minket, egyenest a liftet működtető kapcsolóra érkezünk. Az apró barlangban egy kapcsolót találunk (ha sikerül oda beugranunk, a gumi nem húz vissza azonnal), ami egy átjárót nyit pontosan Sam felett – tehát vissza kell csúszlizzunk magunkat a rakétaért.



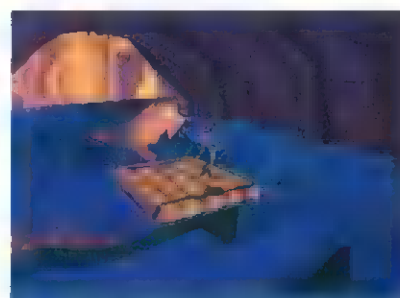
NEGYEDIK SZINT



Dodo újabb trükköt tanít nekünk: hogyan lehet furulyával elbűvölni valakit. Hangszerrel sajnos nem lát el minket, úgyhogy kénytelenek vagyunk rendelni magunknak, amihez el kell oszonnunk a szundi-káló bika előtt úgy, hogy még véletlenül sem szabad az avarra lépniünk. Ezután újabb vadállatokat kell kijátszanunk: óvatosan ússzunk el a cápák között, s így a tiszáshoz jutunk, ahol a nyáj legelészik. Át is futhatunk a réten, de biztonságosabb, ha egy bokorba bújva lopakodunk. A másik oldalon két dolgot tehetünk: felmászhatunk Sam fölé, ■ ott egy ventilátort rendelhetünk, illetve óvatosan ■ kutya mögé lopózhatunk. Kellő távolságból



aztán elbűvölhetjük az ebet, ■ odacsallhatjuk a kapcsolóhoz, ami egy méretes sziklát gurít a kobakjára. Hanem Sam csakhamar magához tér, úgyhogy villámgyorsan rohanjunk oda egy birkához, és kapjuk a hátunkra. A terhünket tutajon vihetjük át a vízen, miközben "csónakmotor-nak" a ventilátort használhatjuk. A cél



persze ■ "legjobb" helyen van – ismét kerüljük a zajongást.

A blokkolóóra helye

Az órát egy barlangban találjuk, aminek a bejáratát azért nehéz felfedezni, mert a víz alatt van. A tutajról nézelődve könnyebb észrevenni.

ÖTÖDIK SZINT

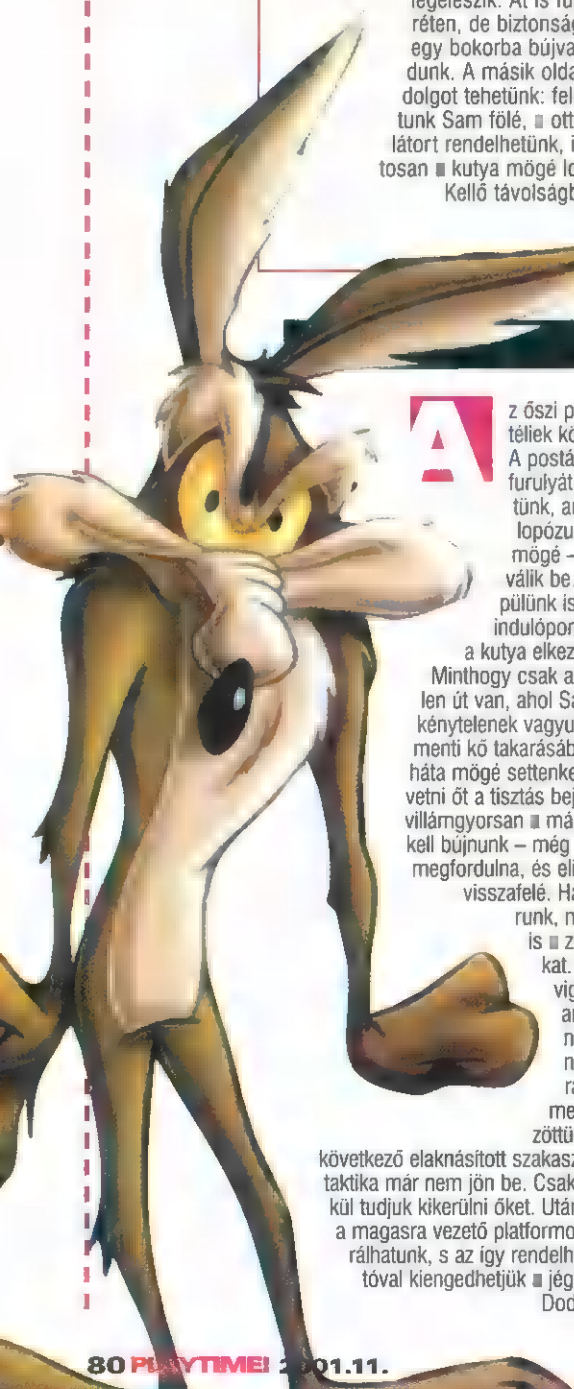
Az őszi pályák után téliek következnek. A postán ismét egy furulyát rendelhetünk, ami – hiába lopozunk Sam háta mögé – ezúttal nem válik be... Már repülünk is vissza a kiindulópont-hoz, majd a kutya elkezd járőrözni. Minthogy csak az az egyetlen út van, ahol Sam jár-kel, kénytelenek vagyunk az út menti kő takarásából ■ kutya háta mögé settenkedni, s követni őt a tisztás bejáratáig, ahol villámgyorsan ■ másik kő mögé kell bújunk – még mielőtt Sam megfordulna, és elindulna visszafelé. Ha sikerrel járunk, már vihetjük is ■ zsákmányunkat. Az aknáknál vigyázzunk: amikor épp nem bocsátanak ki sugarakat, akkor menjünk el közöttük. Igaz, a következő elaknásított szakasznál ez a taktika már nem jön be. Csak ■ birka nélkül tudjuk kikerülni őket. Utánuk viszont a magasra vezető platformokon felugrálhatunk, s az így rendelhető hajszáritóval kiengedhetjük ■ jégbe fagyott Dodót, aki el-

magyarázza a megoldást. Amikor az aknák épp nem sugároznak, a közelükbe mehetünk, és hozzáfoghatunk a hatástalanításukhoz. Az X lenyomását követően különböző gombokból álló kódsort kell megjegyeznünk, amiket azután – amikor az irányítópanel zöld lámpája átvált pirosra – nekünk ugyanúgy (ütemre) be kell vinnünk. Ha elhibázzuk, jön a bummm, ha viszont sikerrel járunk, magunkhoz vehetjük az aknát. Miután aknamentesítettük az utunkba eső libikókát is, helyezzük el rajta a birkánkat. Mielőtt a sziklagolyóval felpattintanánk őt, rakjunk csalikát ■ fent lévő deszkapallóra, ugyanis annak a végére fog ■ szerencsétlen állat érkezni, s csak annyi időnk lesz, hogy a másik végére ráállva megakadályozzuk a palló lebillenését. A birkának tehát magától kell eljőnie ■ mélység felől, ami után kapjuk fel, és csússzunk le a jégcsúszdán. A "tesztkövet" használva állítsuk be a katapultot úgy, hogy ■ lövedék pontosan ■ célba jusson, s ezután lőjük ki a bárányt, majd magunkat is – utóbbi esetben ■ követ leejtve nyomhatjuk le a katapult indító gombját



A blokkolóóra helye

A katapult lövedékét először ne a szerkezetbe töltjük be, hanem ugráljunk át vele a jégtáblákon, és a jeges vízbe hajítsuk. Így egy jégtutajt rögtönzünk, amivel egyenest az órához úszunk. Visszajutni az óra mellé heverő rakétával lehet.



HATODIK SZINT

A pálya legelején egy fémdetektort rendelhetünk, ami véletlenül pont egy jégbarlangba esik. Leereszkedve úgy kell tologatnunk a jégkockákat, hogy azok felrobbantsák az aknákat. A továbbjutás szempontjából a második jégkocka **■** lényeges: vegyünk fel egy aknát, helyezzük el a befagyott átjáróhoz, és toljuk rá a jégtömböt. Ügyeskedjük el a jeget a labirintus bal oldalához, ahol egy újabb átjárót robbanthatunk ki, ezután pedig vissza kell tologatni a kockát, körbe a labirintuson, hogy végül rátoljuk a fenti rácsot nyitó kapcsolóra. Visszajutva a szabadba egy "kisebbségi" hógolyót kell gyűrnünk. Görgessük a kerek hótömeget addig, míg nem elég nagy lesz ahhoz, hogy rajta keresztül felugorjunk a másik postaládához, amivel egy báránkosztűmöt rendelhetünk. Ezzel majd el tudunk vegyülni a nyáj közt, de csak az után, hogy átkeltünk az aknamezőn. A fémdetektor használatakor egy telítődő csík jelzi az aknák közelségét – értelemszerűen úgy kanyarogjunk, hogy a kijelző sose érjen el a végéig. A nyájból ezután bégetéssel csalhatunk el egy birkát, akivel úgy kell kiugrálnunk Sam látósugarából, hogy sem Ralph, sem a kiszemelt áldozatunk nem mozdul, amikor a kutya épp arra néz. Vigyünk a birkát a másik barlangba (az aknamezőn a lábnyomainkat kövessük), ott tegyük fel a jégkockára, és lökjük be jegestül a "jégsinen". Kerüljük körbe, és a túloldalt is lökjük be a kockát, amin keresztül így a hozzáférhetünk a birkánkhoz. Vigyünk a rácsra, ami mellett csak egyedül



tudunk átugrani a szűk lyukon, viszont a túloldalt már nyithatjuk is a kaput. Igaz, a kapcsolóról nem mozdulhatunk, de hát csak át kell öltöznünk birkának, hogy kedves bégetéssel magunkhoz hívjuk az oktondi állatot. Most a legtrükkösebb rész következik. Két kapcsoló van: a fal mellettire rakjuk rá a birkánkat, a másikra pedig toljuk rá a helyben lévő jégkockát. Így felnyílik mindkét továbbvezető kapu, s a cél mellől kilökhethetünk egy újabb jégkockát. A kihozott kockára állítsuk



rát a birkát, majd lökjük vissza. Természetesen a birkát felvételekor a benti rács lecsapódik, de miközben a jég csúszik visszafelé, gyorsan ráállhatunk a kapcsolójára, így még időben felnyithatjuk a birkát előtt...

A blokkolóóra helye

A jégbarlangba érkezve rögtön láthatjuk a jégpáncél alatt az órát. Először is robbantassuk ki a kis válaszfalat bal oldalon, az első akna mellett – vagyis rakjuk át az aknát a másik oldalára, és toljuk körbe az első jégkockát. Vegyük fel megint az újratelődő aknát, és toljuk a helyére a jeget. Pakoljunk egy aknát a középső repedéshez, egyet pedig a kamerához közelebb, ahova aztán lökjük el a jégkockát. Ha sikerül láncreakciót okoznunk, középen egy lyukat robbantunk.



HETEDIK SZINT

Ennél a pályánál bizonyos huza-vontások nyílásokat kell kihasználnunk, melyek beszippantanak avagy taszítanak minket. Eleinte szépen haladhatunk a segítségükkel, hanem amikor három örvény állja el az utunkat, az egyiket be kell tömnünk a sziklagolyóval. Az elkerített résznél így egy esernyőt rendelhetünk, amivel átrepülhetünk



a víz felett fújató örvények felett – közben verdeshetünk a "szárnyunkkal" (négyzet). Az örvényeken keresztül eljutunk a nyájhoz, sőt: jól megfigyelve a további légfúvások ütemét át is repülhetünk afölött. A túloldalt a két egymás mellett lévő örvény közül a belsővel beszippantathatjuk magunkat a jégfal mögé, ott aztán felkaphatunk egy birkát, majd a legtávolabbi sarokban lévő örvénnyel távozhatunk. A jeges vizen való átkelésnél kénytelenek vagyunk mirelit birkát készíteni, azaz behajítani a zsákmányt a vízbe. Mielőtt megkerülnénk a tavat, még van egy fontos dolgunk: rendelni egy hajszárítót. A csomag eltűnik egy örvényben, ezért menjünk utána mi is. Miután felvettük, toljuk a kögolyót a falból szippantó légáramlat elé: így beindítjuk azt az örvényt, ami visszavisz minket a birkához. Kicsit kopogós állapotban hallásszák ki a szerencsétlent, tehát a száritóval olvasszuk ki. Végül a célhoz vezető úton a következő taktikával éljünk: rakos-



gassunk le csalik a kifelé fújó áramlatok közé, majd indítsuk útjára a birkát, s a sziklagolyót tologatva zárjuk le a légáramlatok szívó nyílásait.

A blokkolóóra helye

A jeges tónál a sziklafalban van egy beugró. Az esernyővel tudunk oda átrepülni.



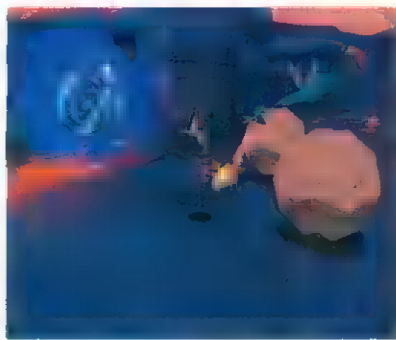
■ NYOLCADIK SZINT

Uég után jön egy kis tűz. Igaz, csak az után, hogy – felmászva a liánokon – megrendeltük az időutazó berendezést, amivel az őskorba jutunk. Stílszerűen ott ősfákat ültethetünk: ■ postán érkezett magot először a kisebb magaslat mellé ültessük (csak ■ földtúrásoknál lehet kertészkedni), ahonnan így a jelenben – a kinőtt fán felmászva – néhány salátát vehetünk magunkhoz, majd visszatérve a múltba ültessük a magot a lávafolyam mellé, s ugorjunk a fáról ■ mérleghintára. Ezzel ugyan átkeltünk a folyó felett, de Sam nyájával egyelőre még nem tudunk mit kezdeni. Megint időt utazva egy sárkány támad ránk, akit csalogassunk magunk után az időgörbületbe – Sam majd elbánik vele. Újra csak a múltban, görgessük a köveket

■ tisztás felé, amelyekből így szabályos helyközönként bűvöhelyeket építhetünk ki. Ezeket természetesen ■ jelenben kell hasznosítanunk: egy salátát elővéve csaljunk magunk után egy birkát. A zsákmányt később tegyük ■ mérleghintára. Hogy fel tudjunk rá ugrni, a múltban egy követ oda kell gurítani. Minthogy a célkör mellett egy bika pihen, egyelőre még ne katapultáljunk, helyette üsszunk át a patakon ■ bal oldali parthoz. Ott időt utazva egy fura fazonnal találkozunk, aki ugyan nem bántja farkasunkat, de azért elég idegesítő fickó. Vigyük át őt is ■ jelenbe, ott pedig csaljuk a bika elé: piros cucca ennél ■ birkánál is meg fogja hozni ■ várható eredményt. Most már küldhetjük ■ birkát: ■ mérleghinta nyelvéről ugorhatunk fel ■ kőgolyóhoz, vagy akár ültethetünk fát is...

A blokkolóóra helye

A kiindulópontonál ültessünk fát, s azon felmászva találhatjuk meg az órát.



■ KILENCEDIK SZINT

Ttt újfajta aknákkal kell számolnunk: olyanokkal, amik kicsit késleltetve robbannak, s nem lehet őket hatástalanítani. Vegyesen vannak hagyományos aknákkal, úgyhogy óvatosan keljünk át ■ kezdőpont utáni kis szigeteken. A postaládánál egy gumikötelet rendelhetünk, amivel a következő postaládát kell megközelítenünk. Utóbbit ugyanis egy krokodil őrzi, aki elől – az újabb rendelés után – csak felfelé lehet elmenekülni. Magyarul: a fához felmászva bungee jumpingoljunk, és az aljnövényzetben megkapaszkodva menjünk a ládához. A megérkező távirányítót – ■ másik fához kötözve ■ gumit – ugyanígy

kell felvenni, de persze előbb muszáj hatástalanítani a fa tövében elhelyezett aknát. A távirányítóval egy kis robotot vezérelhetünk, amit katapultáljunk át, illetve lifteztessünk fel a harmadik postaládához. A kis robot segítségével egy nyúlkosztűmöt rendelhetünk, ám amint átváltozunk, az aljas Dodo a vadászati szezon jelző táblát állítja nyúl-

lunk lévő aknát, és pörköljük meg a kacsát. Miután megszabadultunk Dodótól, állítsuk vissza a táblát, és öltözzünk át nyúlnak. Ugráljunk el Sam orra előtt, majd amikor már a szikla takarásában vagyunk, vegyük le az álcát és másszunk fel a növényeken ■ célkörhöz. Fent ismét vegyük elő a távirányítót. Próbáljunk meg a robottal Sam salátáiból lopni, majd amikor a riasztó hangjára ■ kutya odasiet, bungee jumpingoljunk, ■ lent megkapaszkodva a magasabb fűben, igyekezzünk ■ nyájhoz és lopjunk egy birkát...

A blokkolóóra helye

Az első postaláda után mindjárt felfigyelhetünk az órára, ám egy nagyon apró szigeten van, amihez egy olyan vékony lécz vezet át, amin csak a kis robottal tudunk átkelni.



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

CHIP

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

playtime!



volt ■ PS2-fotó 12. és egyben utolsó részlete. Ha minden darab megvan, és a következő számban levő sablonra felragasztva isszakküldöd hozzánk őket, akkor szerencsés esetben karácsonyra nyerhetsz egy igazit is!

Előfizetem a **PLAYTIME! Magazin**it:

☐ példányban egész évre 8964 forint

☐ példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a **CHIP Számítógép Magazin**it:

☐ példányban egész évre 11424 forint

☐ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a **PC GURU**-t:

☐ példányban egész évre 15456 forint

☐ példányban fél évre 7728 forint

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3. Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/11

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

<input type="checkbox"/> példányban	CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel	1232 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3. Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/11

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól!
Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem ■ **PLAYTIME! Magazin 2000/1** számát:

☐ példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a **PLAYTIME! Magazin 2001/1** számát:

☐ példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a **PLAYTIME! Magazin 2001/2** számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a **PLAYTIME! Magazin 2001/3** számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a **PLAYTIME! Magazin 2001/4** számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a **PLAYTIME! Magazin 2001/5** számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem ■ **PLAYTIME! Magazin 2001/6** számát:

☐ példányban egy példány 498 forint

Megrendelem a **PLAYTIME! Magazin 2001/7** számát:

☐ példányban egy példány 498 forint

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

2001/11

CHIP

PC GURU

PC GURU

CHIP

playtime!

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldd vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

playtime

TIZEDIK SZINT

Ezen ■ középkori helyszínen mint tűzér kell helytállnunk: egy ágyú segítségével darazsakat kell terelgetnünk. Három darázsfészket kell eltalálnunk jobbról balra haladva úgy, hogy alapvetően csak a középsőt tudjuk becélolni, ■ tologatható könyökcsovek segítségével kell a golyót a többi irányba terelni. Eközben vigyázzunk: automata ágyúk is vannak, amiknek a tűzvonalába kerülni nem ajánlatos. Hogy ne vegyenek minket észre, az árnyékokban kell megbújniunk, vagy fedezéket kell keresnünk. A harmadik fészkek eltalálásához az egyik könyökcsovet



rá kell tolni az elzárt könyökcso kapujának a kapcsolójára. Ha végeztünk, elő kell vennünk pálya elején rendelhető mézet, amit a mérleghinta segítségével egyenesen Samhez kell repíteni. Így a fészkek eltalálásával a feldühödött darazsak ■ kutyára támadnak. Miközben a kutya el van foglalva újdonsült rajongóival, mi nyugodtan garázdálkodhatunk. Vigyük be az ellopott birkát ■ várba, és állítsuk rá az egyik kapcsolóra, míg a másikra magunk állunk. Ezzel nyílik a kapu, de a neheze még hátra van... A bikás incidens után kissé dühös ránk ■ piros fickó, s minden áron a földbe akarja döngölni Ralphot. Az ■ legszemetebb húzása, hogy nagyokat dobantva letaszítja hősünket ■ terem falainál folyó lávába. Pedig kénytelenek vagyunk átugrani ezeket a lökéshullámokat, mert azt kell elér-



nünk, hogy a pali a nyomunkba eredjen, amihez elég közel kell hozzá merészkedni. Akkor elkezd kergetni minket, mire el kell szédítenünk, amihez az óramutató járásával ellentétesen rohangálnunk kell körülötte. Miután eldőlt, nagyon rövid időnk van arra, hogy ■ birkánkat ■ teremben lévő kapcsolóra tegyük, s az így lehűtött fémkereket megforgassuk, amivel világosságot gyújtunk a helyiség egy részén. Minthogy ■ szörny allergiás a fényre, az egész teremben világosságot kell teremtenünk, s ehhez háromszor kell eljátszani az imént leírt "játékot".

A blokkolóóra helye

Az ágyugolyót azonnal a kilövés után jobbra térítve egy titkos szoba bejáratát robbanthatjuk ki a várfalon.



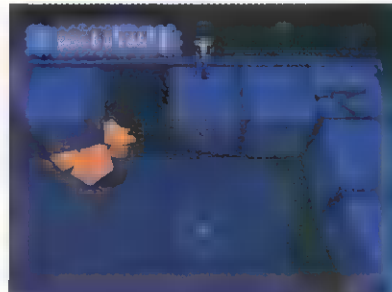
TIZENEGYEDIK SZINT



A kezdő postaládával ismét két cuccot rendelhetünk: egy mágneset és egy horgászbotot. Minthogy utóbbi a várakon túl landol, célozzunk jó magasra az ágyúval, és lőjük ki ■ krokodilt. A hulló ruganyos testén keresztül kellünk át az árkon, és vegyük fel a botot – közben Dodo a tárgyak kombinálására hívja fel a figyelmünket. Élünk is ezzel a lehetőséggel, és kössük a mágneset ■ horgászbot végére. Másszunk fel ■ várfokra, és menjünk körbe teljesen. Az ágyugolyónál eresszük le a mágneset, majd húzzuk fel a zsákmányt, és oldalazzunk egészen ■ kapcsolóig, amire tegyük rá. Ezzel nyílik a kapu a szomszédos udvarra, ahol ■ nyáj legelészik. Ismét felülről lelátva a mágneset robbantsuk fel az akná, és vegyük fel mellőle a salátát. Cseréljük ki a mágneset a salátára, ■ ■ horgászós technikával az udvar túloldalán csalogassunk egy birkát a lenti kapcsolóra. Ezzel alul/felül nyílik a következő rács, s lentre rögtön oda is



csalogathatunk egy másik birkát, szóval le is ugorhatunk érte. A kinyílt rács mögötti rozoga pallónál ismét a csalogatós módszerrel élünk. Ezután tegyük ■ birkát ■ liftre, és ■ fenti futószalagon rohangálva húzzuk fel. Miután rendeltünk ■ postaládánál, tegyük a birkát a következő futószalagra, és tőle balra rakjunk le egy csallit. Gyorsan álljunk rá a liftre, mielőtt a jóság megindulna, s így húzassuk fel magunkat. Fent vegyük fel ■ távirányítót, majd ■ robot segítségével immár ■ birkával együtt lifteztessük fel magunkat. A mágneses horgászbottal húzzuk fel a robotot is, akinek adjunk ■ kezébe egy salátát. Erre azért van szükség, mert a következő "liften" ott kell tartani a birkát, nehogy átugorjon félúton ■ kapcsolóhoz. A futószalagot tehát ezúttal Ralph működteti, utána a robottal pedig (illetve a másik futószalaggal) áthúzzathatjuk főhősünket is. Az utolsó futószalagot megint csak a robottal kell működtetnünk, s így ■ birkával továbbugrálhatunk a lifteken. A célkör



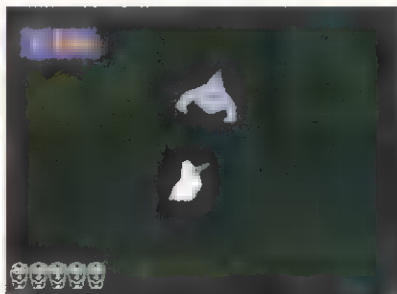
előtti lift bekapcsolásához a korábban látott gomb szükséges: ha az előtte elhaladó liftet negyed úton megállítjuk, a robottal át tudunk oda ugrani.

A blokkolóóra helye

A nyáj közelében van egy eltörölt bejárat, attól nem messze pedig egy akna. A horgászbot segítségével ■ két dolgot "kölcsonhatásba kell hozni egymással".

TIZENKETTEDIK SZINT

A "szellemes" labirintus első néhány szellemét a rendelhető porszívóval tudjuk beszippantani – de csak miután találtunk hozzá elég elemet. A labirintusban egy felfújható birkát vehetünk fel, valamint szellemkosztümöt rendelhetünk, amivel szellemmé válhatunk magunk is. (Csak amikor köszönnek a



kollégák, ne felejtünk el visszahugni.) Sajnos egy szellemnek kötelességei vannak: kénytelenek vagyunk együtt táncolni a többiekkel, ehhez ritmusra kell nyomogatnunk a megfelelő gombokat. Sam reflektorral őrzött nyája ezúttal el van kerítve. Sebaj: rendeljünk egy távirányítót, s katapultáljuk a robotunkat a kerítés mögé. Ott aztán vegyük fel a salátát, és csaljunk egy bárányt a liftre, amit azután Ralphal hozhatunk működésbe. Fent a dupla rácsnál csak a másodikikat tudjuk kinyitni, ezért kénytelenek vagyunk besegetni a farkasunkkal. Fújuk fel a gumibirkát, tegyük a magaslatához vezető lift kapcsolójára, és azon nyomban ugorjunk is fel a liftre. Szedjük salátát, álljunk rá a rácsok közötti kapcsolóra, és vegyünk elő egy csalit. A robottal tegyük le a salátát: így a birka azt rögtön felmajszolja, majd megy Ralphhoz... Hamarosan kiderül, hogy a szellemek szent állata a bárány, így tehát rögtön el is koboz-



zák. Börtönben találjuk magunkat, ahonnan csak a robotunk segítségével tudunk kiszabadulni. A kapcsolókkal le/fel ereszthetjük Ralph kalitkáját, s így azt hídként használva feljuthatunk a kulcshoz. A szabadulásunk után legyünk óvatosak. Miközben a szellemek imádkoznak, a kövek takarásában lo-pózzunk, illetve az árnyékokban haladjunk. Tegyük le a gumibábut az oltár mögé, s amikor a szellemek leborulnak, gyorsan fordítsuk meg az oltárt a kapcsolóval. Így nem veszik észre a cserét, s vihetjük az igazi birkát a lifthez, amit a robottal működtessünk – hogy közben ne csábítsa a kapcsoló a jószágot, rakjunk egy csalit a liftre...

A blokkolóóra helye

A borkorlabirintusban, ahol a szellem jelmezt felvesszük, van egy titkos rekesz – csak Ralph saját nézetéből lehet észrevenni.



TIZENHARMADIK SZINT

Három rendeléssel indítunk, de egyik küldemény sem elérhető helyre érkezik. A katapulttal nyírjuk ki a krokodilt, majd azon keresztül ugorjunk fel a ventilátorra. A második csomag nem tört

szét, lévén a vízbe érkezett. A ventilátor segítségével használjuk tutajként, majd segítségükre partra a vízben lévő lifttel: a kapcsolóra a katapult lövedékét tegyük. Ezután lőjük ki magát a csomagot: így törhetjük fel a ládát, amiből egy fémdetektor kerül elő. Az aknamezőről felvehetjük a gumibirkát, amit ugyanott rögtön rá is tehetünk a városkaput nyitó kapcsolóra. Egy érdekes helyszín következik: Sam ideoda hurcolássa a két utolsó birkáját, s így az alatt kell csapdát állítanunk, míg a távolabbi helyen legeltet. Szedjük salátát, tegyünk egyet

az ellentétesen működő liftek kapcsolójának közelébe, majd a bokorba rejtőzve álljunk rá a lent lévő liftre. Az egyik birka működtetni fogja a kapcsolót, s mi meggyünk felfelé, míg a másik lift pedig lefelé. Fent hagyjuk a bokrot a liften, s ugorjunk át a falra. Várjuk meg, amíg Sam elviszi az állatait a másik helyre, és akkor villámgyorsan cselekedjünk: egy csalit pakoljunk le a fent lévő liftre, majd (leugorva) egyet a kapcsolóhoz, egyet pedig a majdan leérkező lifthez. Ismét rejtőzünk a bokorba, és várjuk a sorunkra. Az egyik birka megint a liftet fogja működtetni, de ezúttal a másik sem marad tétlen: felmászik a leereszkedő liftre, majd amikor Sam leveszi a társát a kapcsolóról, egyenesen a karjaink közé érkezik. Tutajozzunk át a vízen, közben a kalózhajó ágyúzása elől a hajó orra felé térjünk ki. A börtön előtti téren vegyük elő a fémdetektort, és keressük meg a kalózok elásott aranyait. Legalább nyolc szükséges (a tizből), hogy Rissz-rossz Samet, a kalózkapitányt a börtönbe csaljuk. Minthogy



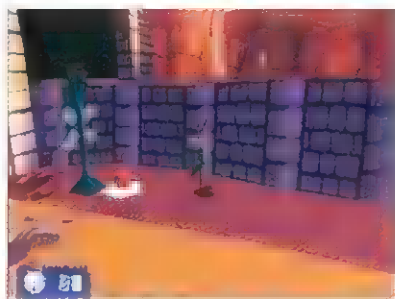
a börtön kapuja két kapcsolóval nyílik, műveletet azzal kezdjük, hogy az egyikre ráállítjuk a birkánkat. Ezután a felső nyíláson másszunk be a börtönbe, ott a kapu közelében helyezzünk el egy aranyat, majd toljuk a sziklagolyót a nyíláshoz, és azon keresztül ugorjunk ki. Ezután rakjuk le az aranytallérokat a börtöntől a hajóhídig, gyorsan álljunk rá a másik kapcsolóra, és várjuk meg, amíg Sam jól megérdemelt helyére besétál. A célkör a hajó vitorlájára van felfestve, ami meglehetősen egyéni megoldást kíván: tárazzuk be a birkát a fedélzeti ágyúba, és lőjük ki.

A blokkolóóra helye

A bokorba rejtőzve látogassunk el abba a kis távoli udvarba, ahol Sam legelteti a birkákat – amint hátraarcot csinálunk, már láthatjuk is az órát.



TIZENNEGYEDIK SZINT



Ezen pályán szemaforkezelőnek neveznek ki minket. Rögön váltunk is pirosra a fényt, majd az érkező vonattal utazunk el. (Álljunk a kapcsolóra.) Két megállóval később (vagyis a harmadik bejátszásnál) ugorjunk le a kocsirol, rendeljünk a postaládánál, majd váltunk át itt is pirosra a lámpát, utána pedig a kőgolyó mögé állva várjunk a vonatra. Görgezzük fel a vagonra a követ, s azon keresztül ugorjunk át a küldeményünkért, birkakosztümrért. Utazzunk megint két megállót: így ahhoz tisztaúthoz jutunk, ahol Sam az egyetlen birkáját őrzi. Állítsuk erősebb lövésre a katapultot, majd megint stoppoljuk le a vonatot, de úgy, hogy kb. fél percünk még legyen a vonat érkezéséig. Ezalatt fel kell öltöznünk báránybőrt, és el kell csalnunk Samet. Ne menjünk hozzá túl közel, mert rájön a turpisságra. Ugorjunk rá a katapultra, s ha minden igaz, Sam épp

akkor lép rá a kilövésünk gombjára, amikor a vonat megérkezik. A vonattól nem tud utánunk jönni, vagyis ellophatjuk az utolsó jószágát, s felrakhatjuk a sinek melletti mérleghintára. Igyekezzünk letolni a vagonról a követ, amit lökjünk rá a mérleghinta másik felére, s miközben a birkát így bevagonírozuk, nyomban ugorjunk fel mi is. Később Dodo kacsánál ráoljuk ki a zsákmányt, ahonnan a már többször bevált célba lövéssel fejezhetjük be a pályát. A gond csak az, hogy ezúttal a célnál lófrál Sam, s ezért előbb őt el kell kábítani. Három lövést kell tehát leadni: egyet a kővel, Sam fejére, egyet a birkával, és egyet magunkkal. Vigyázat: ha az utóbbi kettővel sokáig kísérkedünk, Sam végül magához térhet!

A blokkolóóra helye

Ott, ahol a kőgolyót találjuk, a mozdonyra felugorva jobbra fedezhetünk fel egy rejtékhelyet.

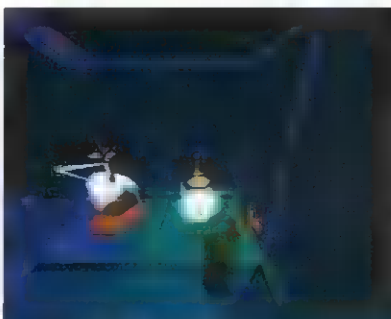
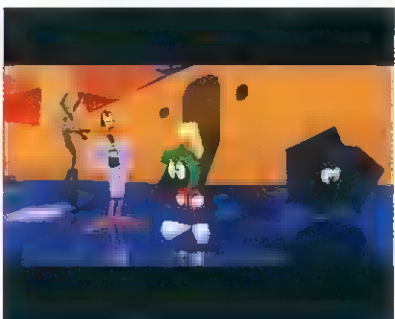


EPILOGUS

Tgy tűnik, Sam birkái elfogytak, s a show végéhez közeledik, de egy kis baleset történt: a kilőtt birká Marvin the Martiannál landolt, és ott megzavart egy kísérletet, minek folytán Marvin bolygóját zöld lények lepték el. Ezek begyűjtése lesz a mi feladatunk, amihez egy különleges vákuum kompresszort kell alkalmaznunk, ami ugyan távirányítással működik, de hálózati áramforrás szükséges hozzá. Magyarul a porszívót előbb mindig le kell pakolnunk a foglalatokba, amit azután a megfelelő pillanatban a távirányítóval kell működtetnünk – mindkét összetevőt rögön a pálya elején megkapjuk. Az első marslakót egyszerűen csak bele kell kergetni a porszívóba. A következő négy már problémásabb: a gravitáció hiánya miatt egyáltalán nem szabad ugrálni – például inkább hidat kell képezni kőgolyókból. Igaz, az egyik marslakó egy távoli szigeten tanyázik, ahová kénytelenek vagyunk

"átúszni". Itt a fekete lyukak vonzását kell kihasználni, hogy újra talajt érezzünk a lábunk alatt (vigyázat: túl közel kerülve hozzájuk, magukba szippantják hősünket!). Ezután energiarácsokkal elválasztható folyosók/termek következnek, melyeknél bizonyos kicsinyítő/nagyító szerkezetekkel

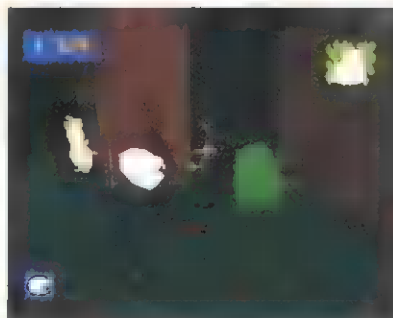
variálhatunk. Lekicsinyítve magunkat át-bújhatunk az energiarácsok alatt, illetve magunk után csalhatjuk a marslakókat, akik megpróbálják agyontiporni farkasunkat. Elég kellemetlen, hogy ha tárgyat veszünk elő, még azok is szétpréselnek minket, tehát a távirányítót csak normál alakunkban tudjuk használni! Az első kísérleti telepnél két dolog érdekes a megoldás szempontjából: a magasabb emelvényekről átugorhatjuk az energianyálábokat, illetve hogy próbáljuk meg becsalni a lényt is a kicsinyítő/nagyító gépbe. A második telepen nehezebbek a megoldások: számos kapcsoló segítségével úgy kell manipulálnunk a rácsokat, hogy a lényeket a megfelelő irányba tereljük. Egy utolsó tipp: a kör alakú folyosónál még mielőtt magunk után bekapcsolnánk a halálos sugarat, vegyük elő a távkapcsolót, mert egy teljes kört megtéve épp csak arra lesz időnk, hogy beszippantsuk a marslakót, és kikapcsoljuk a sugarat.



BÓNUSZ 1

A z őszi pályák után, vagyis a 4. szint bejáratától jobbra ugorjunk neki ■ sötét falnak, mire egy folyosóra érkezünk. Itt ■ bejárat. A postán rendelhető gumit feszítsük ki a két fa közé, azzal löjük át magunkat a folyó felett, és ■ túlparton is rendeljük. Egy ventilátor érkezik – de lepottyan alulra, egy kis szigetre. Kössük le a gumikötetet a fáról, és bungee jumpingozzunk le érte. A ventilátorral meghajtott tutajjal átvihetjük a gumit ■ túloldalra, s ott – ügyesen ellavírozva az avarhalmok közt – ismét bungee jumpingot alkalmazhatunk a fánál. Kikötve magunkat, keltsük fel a bika figyelmét, s galád módon csaljuk le ■ szakadékba, mert a bika vacsa melletti bokorra feltétlenül szükségünk van. Belebújva ugorjunk fel ■ tutajra, és evezünk el kicsit jobbra, ahol átmehetünk Samhez és a bónusz birkához. Óvatosan somfordáljunk a sziklafal mellé, majd ami-

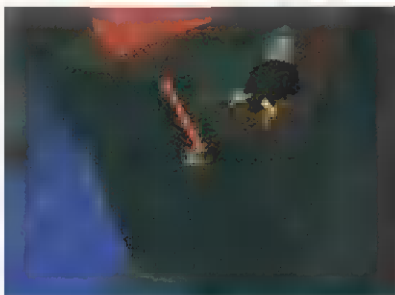
kor biztonságba értünk, ugráljunk fel a sziklára csaliért. A sziklafal takarásában mutassunk a birkának egy salátát, ■ miután sikerült elcsalogatni a gazdájától, ■ bokorral etessük, amit egy bizonyos idő után szintén teljes egészében fel tud emészteni a falánk növényevő. Az álcánkat ■ kapcsoló



mellé állítva ezt az időt kell kihasználnunk, hogy felérjünk a lifthez, amit a gomb működtet. Átjutva a Sam feletti fához, ismét a bungee jumpingnak hódolhatunk. Lent egy salátát elővéve csalogassuk magunkhoz az áldozatunkat, s már vihetjük is. A birkát tutajra rakva ■ folyó sodrásával kell utaztatnunk, miközben Ralphal felül ■ folyót lezáró rácsokat nyitogathatjuk. A második kapcsolóhoz különösen siessünk, különben a tutaj felresiklik és fennakad. A kiindulópontnál ezután ismét készítsünk csúzlit, és löjük át a birkát a túloldalra, majd mi is keljünk át, végül ■ katapulttal pontosan célözva érjünk célba.

A blokkolóóra helye

A pálya elején a "csúzlival" belöhetjük magunkat egy barlangba a második postaláda felett.



BÓNUSZ 2

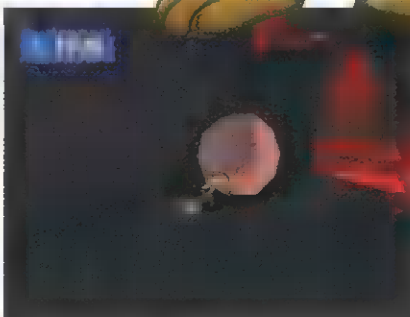
A 8. szint ajtaja hátulról megközelítve vezet ■ bejáratához. Ez egy újabb időutazós pálya. A postán rendelhető órával mindjárt az elején vissza is térhetünk a múltba, s a liánokon, illetve a platformokon keresztül átjuthatunk ■ jelenben látható fa magjához, amit azután ■ kiindulópontnál ültessünk el. Másszunk fel az így kinövő fán, s ■ múltban térjünk vissza ■ magjáért. Ússzunk át a folyón, rendeljünk a postaládánál, majd ismét a múltban görgessük le ■ magasból a követ, és készítsünk belőle "lépcsőt" a folyón átívelő hídfeleséghez. A túlparton ■ múltban

egy magot találunk, ■ jelenben pedig a korábban megrendelt gumikötetet vehetjük fel. Ússzunk tovább a folyón, majd a kis szigeten ismét ültessünk ■ múltban, s ■ kifejlett fán eggyel feljebb mászva megint csak ültessünk egyet. Az egy szem birkáját legeitető Samhez érkezve már csak egy dolgunk van: megcserélni a tisztáson ■ követ és ■ fát – természetesen ezt is ■ múltban. Így a fatörzsön keresztül felmászhatsz a kutya feletti fához, s onnan ■ gumikötéllel

leugorva egy szempillantás alatt elcsórhatjuk a birkát.

A blokkolóóra helye

A kutya melletti sziklafalon van egy átjáró a korábbi pályaszakaszhoz, s amint ott kinézünk, ■ magasban mindjárt láthatjuk az órát, ■ egy hosszú ugrással oda is szökkenhetünk.



A körülmények fatális összjátéka miatt lemondjátok valamelyik számunkról?
Nemcsak a kedvenc új játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogymjai is?

Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

(A részleteket megtalálod a befűzött kártyákon, a magazin oldalain)

2000/01 és **2000/02** számunk (októberi és novemberi) **PlayTime!** pótlót kaphatnak, hanem részt vesznek egy **barátságos** **PS** versenyen is! **Minden** **PlayStation 2!**



2000/01

IIIHIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK



2000/01

FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 3
WINDY PARTY 2

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 3
SHENMUE
MARIO PARTY
THE WORLD IS
NOT ENOUGH



2000/02

GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO
ELDERADO

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S



2000/03

LUNAR 2
RECORD OF
LUNAR 2
SPEED DEVIL

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO
ELDERADO
BREATH OF FIRE 4



2000/04

0-12
DARKSTONE
ON
THICKS

VÉGIGJÁTSZÁS
0-12
DARKSTONE
TURK 3



2000/05

FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
DOPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT
ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
DOPHEN



2000/06

ALONE IN THE
DARK IV
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT
ENOUGH



2000/07

THE BORGNIER
PANZI WARDNT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
FORMS WORLD
PARTY

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE
DARK IV



2000/08

GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S
SCARIEST POLICE
CHASES
SONIC
ADVENTURE 2

VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3

SKIES OF ARCADIA

Tegcsak szerteágazó játékot üdvözölhetünk a Skies Of Arcadia esetében, amely roppant szórakoztató **11-12** mellett leginkább elrejtett kincsei számával, illetve kincsvadász játékaival emelkedik ki a szerepjátékok tengeréből. Mivel **11** kincsek felkutatása a játék élvezetének egyik sarokköve, ugyanakkor a történet előrehaladását nem befolyásolja, végigjátásunkban nem térünk ki részletes ismertetésükre, hogy azért maradjon még kihívás is **11** rendszerben, és – persze nem **11-12** sorban – némi hely is **11** többi cikknek kedvenc lapunk hasábjain.

1. EGY ROMBOLO VALUÁBÓL

Egymás után földre kalapálva **11** katonákat **11** hajó parancsnoka, Alfonso admirális közelébe juthatunk, aki az eszméletlen Finát **11** vállán cipelve magára zárja a kijárat ajtaját. Hagyjuk el a szobát a mellette lévő ajtón, a létrán lemászva a mentőcsónakok termébe jutunk. Alfonso ránk uszítja kis házikedvencét, Antoniot (570 HP), aki a kb. 200 HP-t sebző támadásával, a Thunder of Furyvel ront ránk. Váltuk Vyse fegyverét zöldre, és használjuk a Cutlass Fury nevű speciális képességét, míg Aika gyógyít, illetve fókuszál. A hajóra visszatérve dicsérjük meg **11** felébredő Fina nevét, majd a létrán felmászáva beszéljünk a hídon Dyne-nal és a kormányossal.



2. A KALÓZOK SZIGETÉN

Dyne szobája a harmadik szinten van, elsőként ide kell betérnünk. A beszélgetés során ne védjük meg Finát, de még mielőtt elhagynánk a helyiséget, vizsgáljuk meg a könyvszekrényt. Mögötte egy titkos járatra lelünk, a végén egy kincsesládával. A pénz felmarkolása

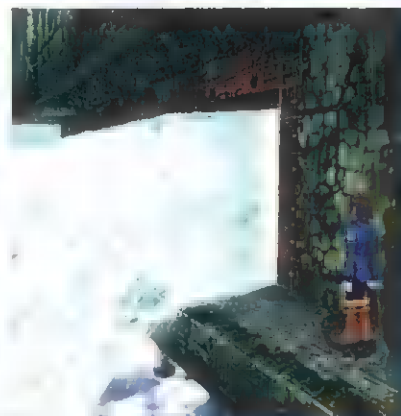
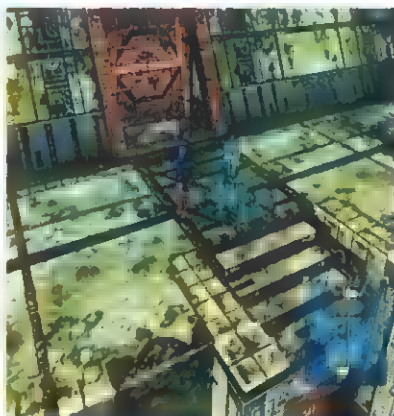


után menjünk fel a felszínre, és a zöld ruhás gyerekek ígérjük meg, hogy egyszer belőle is matróz lesz. Menjünk Vyse, a mentési pontnál található házhoz, és Aikával összefutva másszunk fel az őrtorony létráján, hogy megszemlélhessük a naplementét.



3. A SZENTÉLY SZIGETE

Aholdkövek előbányászásához le kell csapolnunk a vizet. Menjünk ki a csigalépcső legfelső pontján található ajtón, és forgassuk el a kristályt, ezáltal bekapcsolva a szentély titokzatos energia-rendszerét. Menjünk vissza és a folyosó szélén látható korongok megérintésével menjünk ki a másik megközelíthető ajtón. Haladjunk végig az úton, és egy ajtóhoz jutva nyissuk ki, lecsapolva az első adag vizet. Menjünk vissza a terembe, és a jobb oldali ajtón távozva ismételjük el a műveletet. Végül találkozhatunk a szentély őrével (1200 HP), akit **11** Cutlass Fury gyakori alkalmazásával szenderíthetünk jobblétre.

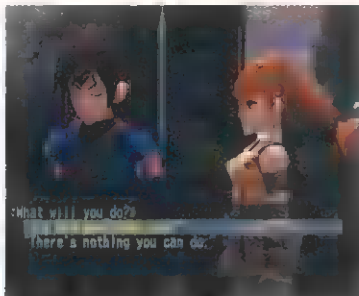


4. A BIRODALOM VISSZAVÁG

Ottthonunkba visszatérve ■ pusztulás képe fogad.

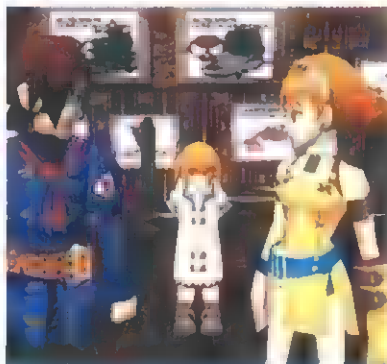
Menjünk le a sziget gyomrába, és keressük meg anyánkat a már ismert kapitányi szobában. Itt tudjuk meg, hogy Finát és ■ férfiakat Valuába hurcolták, ahol szakmájuk miatt a halál fiainak szerepét osztották rájuk.

Válasszuk az optimista "Mindenkit kiszabadítunk" kijelentést, és felszerelve a szükséges kristálmennyiséggel menjünk a kikötőbe. Indulás előtt ígérjük meg ■ kislánynak, hogy mindenképp visszatérünk, majd fordítsuk észak-nyugatnak ■ hajó orrát. Célozzuk meg a sziklába vájt alagút bejáratát, a bálnával találkozva hátráljunk meg. Egy ismeretlen hajó fedélzetére kerülve szolgáljuk meg bérünket, hordjuk fel a kapitánynak a lépcső aljánál található két ládát. A kormányt megragadva vágjunk át az ominózus alagúton, és kössünk ki a Tengerérszigeten.



5. ÚTLEVÉL VALUÁBA

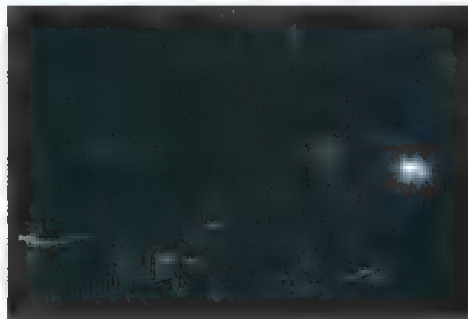
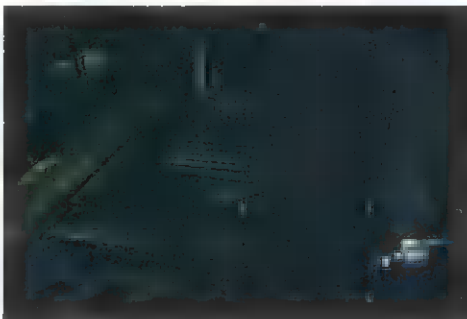
Keressük meg a hajófelszereléssel kereskedőt, és hallgassuk végig a mondanivalóját. Beszéljünk Pintával a fegyverkereskedőnél, és térjünk be a kocsmába a kapitányhoz. A párbeszéd során válasszuk a kódosító taktikát, majd meggyőzve Drachmát menjünk a Hajózási Hivatalba. Beszéljünk a tisztviselővel, és fogadjuk el a vitára odaballagó kereskedő ajánlatát. Kísérjük el az úriember járművét kelet felé, át a szikla-peremen, és verjük le a ránk támadó Baltor kalózhajóját a hátba támadás ősi taktikáját alkalmazva. Az útlevelet megszerezve induljunk nyugat felé Valuába.



6. VALUA - ALSÓVÁROS

Faladjunk végig a liftig, és menjünk le vele ■ mé-

lyebb szintre. Szálljunk meg a fogadóban, és a megbeszélés során válasszuk a beosonás taktikáját. Csipjük fölön a hallgatódzó kölyköt, és másnap másszunk le az üldözés során felfedezett csatornanyíláson.



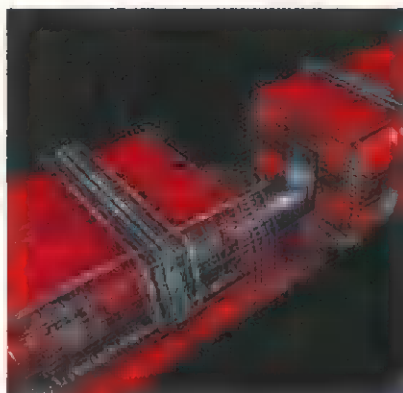
7. VALUA - KATAKOMBÁK

Vágjunk át az út legvégén található utolsó teremig. A ránk várakozó, jeges lehelettel és mérgező hányással támadó Bleigock (4800 HP) lelkének megmentése nem túl nehéz feladat. Váltssuk pengéinket pirosra, Vyse használja ■ Cutlass Furyt, Drachma simán támadjon, Aika pedig fókuszáljon, illetve gyógyítson, ha kell. A létrán felmászva ■ Coliseumba jutunk, ahol a kivégzés megghiúsításához hidegre kell tennünk a hóhért (1800HP), és két segédjét (480 HP). Első célpontjaink ■ segédek, mivel varázsolgatnak, aztán a derék mester. A stratégia Bleigock leveréséhez hasonlóan alakul, kivéve, hogy itt gyakrabban van szükség gyógyító kristályainkra. A katakombákba visszatérve a megbeszélésen Fina kiszabadítására voksoljunk, és menjünk ■ most kinyíló irányba, a Felsőváros felé.



D. VALUA - FELSŐVÁROS

Menjünk fel a rámpán, és látjuk, ahogy Finát bevonatározzák. A vonaton haladjunk a mozdony felé, és még véletlenül se szálljunk szembe az üldözésünkre induló Galcian admirálissal. A mozdonyban csapjuk kupán ■ két testőrt, és utasítsuk el a megjelenő Galcian alkudozását. Ismét a Little Jack fedélzetére kerülve végezzük ki a megállásunkra törekvő csatahajót az újonnan beszerzett szigonyágyunk tűzerejét hívva segítségül. Valua elhagyása után Finával beszélgetve válasszuk az "Ezt bízd csak ide!" mondatot, és máris indulhatunk ■ holdak erejét koncentráló hat holdkristály keresésére.



9. VADÁSZAT A VÖRÖS HOLDKRISTÁLYRA - MARAMBA

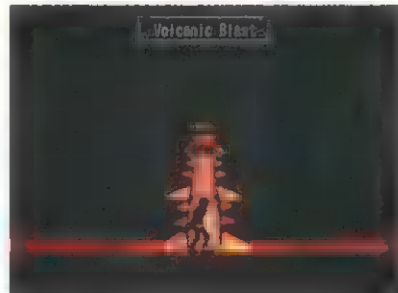
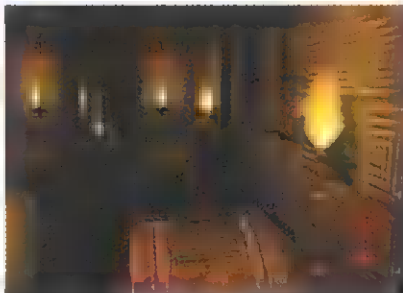


Elsőként menjünk Marambába, ahol Drachma ideiglenesen magára hagyja a csapatot, így kénytelenek vagyunk egy másik hajót szerezni, hogy eljuthassunk Pyrynn Templomába, ahol a kristályt őrzik. Menjünk át a Dhabu hátán a város másik felébe (egyébként az állatról egyes házak tetejére is feljuthatunk), és üljünk le ■ tavernában megnézni ■ hastáncosnő, Bellana műsorát. Aika kérdésére ismerjük be a hibánkat. Menjünk vissza a fogadóba éjszakára, de előtte még kutassuk át ■ kiszáradt kutat. Másnap menjünk a kikötőbe, és fogadjuk el Bellana ajánlatát, feljutva ezzel a hajója fedélzetére.



10. VADÁSZAT A VÖRÖS HOLDKRISTÁLYRA - PYRYNN TEMPLOMA

Menjünk végig a folyosón, a legrövidebb sziklák elöl ■ beugrókba bújva. Az első nagyobb teremben igazítsuk a helyére ■ hordókat: először a két oldalsót, aztán az elülsőt. A kinyíló ajtón át utunk némi bók-lászás után egy hasonló terembe vezet – négy hordóval. A helyes sorrend: felső piros, alsó piros, felső kék és alsó kék, ■ helyükre ejtve elérhetővé válik ■ kijárat. A templom legvégén egy lávával telt csarnokba érkezünk. Menjünk végig az ösvényen, és egy újabb hordórejtvényt találunk. A megoldás: jobb felső, jobb alsó, bal felső, bal alsó és végül a vörös. A lezúduló víz megdermeszti a magmát, és így bejuthatunk a ■ helyi terminátor, Rockwyrn (4800 HP) szobájába, aki a tüzes varázslatai mellett nem ártall akár kővé is változtatni. Akai és Fina fókuszáljon és gyógyítson, míg Vyse Cutlass Furyvel operál. Sikeres beavatkozás eredményeképp szabad az út a vörös kristályhoz.



11. PYRINN: LEHULL A LEPEL

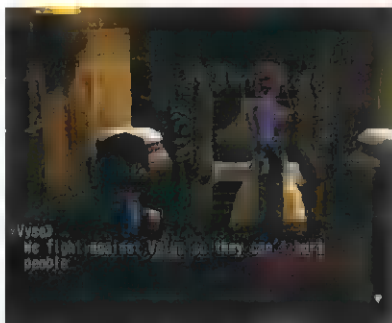


Bellana valódi kilétének felfedésével a vörös kristály ismételt birtoklásához (meg úgy általában a pusztá túlélésünk érdekében) a Little Jack fedélzeti fegyvereivel jobb belátásra kell bízunk Recument, a vörös gigát. Nem tudunk kárt tenni benne, ezért koncentráljunk a pusztá túlélésre, amíg a menekülés lehetőségét fel nem kínálják. Hát-ráljunk meg, és vegyük célba a behemótot irányító Belleza zászlóshajóját (25000 HP). A hirtelen fékezés az eredményre vezető taktika, ekkor ugyanis eléünk kerülve ki lesz szolgáltatva a szigonyágyúnak. A vörös kristály és ■ zsákmányolt hajtómű birtokosaként vágjunk neki a Déli-óceánnak.



12. IXA'TAKA HORTEKA

Nyugat felé el-
érjük az ismeretlen
zöld birodalmat, kössünk ki az
északra található falunál.
A tapasztalt bizalmatlanság
megszüntetésére beszéljünk
a falu öregjével, aki a király
bűvőhelyét is elárulja. Keres-
sük meg a hajótörést
szenvedett utazókat, akik
feltöltik a Little Jack ki-
merült üzemanyagkészletét. Beszéljünk
a kilátó őrével, aki egy északon
csillogó arany szoborról magyaráz.
Szedjük fel a horgonyt és induljunk
a király felé, északra.



13. IXA'TAKA - KIRÁLYI VISKÓ

Mielőtt elérnénk a kunyhót, szembe kell néznünk az armada 5. admirálisa, De Loco zászlóshajójával, a Kaméleon (30000 HP) fenyegetésével. A Hiúznál begyakorolt stratégiát kiválasztva roncsoljuk szét a hajót szigony-
ágyunkkal, majd keressük fel a királyt, aki főpapja, Isapa kiszabadítására buzdít bennünket, aki jelenleg a Hortekától dél-nyugatra eső holdkőbányában raboskodik. A bányában előrehaladva kétféle padlóelemmel találkozhatunk: míg az X biztonsággal meg-



tart, az O megnyílik alattunk. Egy látszólag ki-
járat nélküli terem-
be érkezve, essünk le a jobb oldali, majd az
alatta lévő szinten
a középső pane-
len keresztül. A
kiszabadított
Centime megja-
vitja a lifteket, így
szabad az út
Isapáig, illetve Alfonso színe elé, aki ismét feltámasztott kedvencét, Antonio II.-t (5300 HP) uszítja rá, akit elődjéhez hasonló módszerrel könnyen legyőzhetünk (szegénynek nincs túl sok szerencséje ezzel a névvel).



14. IXA'TAKA - RIXIS

Az elveszett város megleléséhez vizsgáljuk meg a király házából nyugatra álló oszlopot, megtalálva az Arany Férfit, csenjünk el az egyik szemét. Keressük meg a közelben, dél-nyugat felé fekvő tisztást, és a felfedezett Nagy Madár szeme szintén Aika gyűjtőszenvedélyének áldozatául esik. A két felfedezés együttesen egy észak-nyugat felé látható kék szoborra mutat, ez Rixis bejárata. A kapu kinyitásához tegyük be az Arany Férfi szemét a bal oldali fej szemüregébe, a madár szemét pedig a másikéba. Belépve a kapun a romok közé jutunk, haladjunk végig az egyetlen lehetséges útvonalon, és a mozgó platformok segítségével jussunk fel a tetőre. Vegyük üldözőbe a titokzatos ismeretlent, és menjünk utána a lifttel. A megjelenő kedves madárka, Rhik'talis (6800 HP) lenyomásához Vyse Pirates Wrath, illetve Cutless Fury képességei nagyban hozzájárulhatnak.

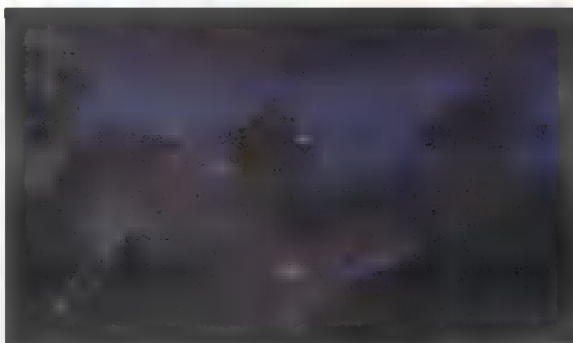


16. IXATAKA - GRENDEL, AZ ERDEI ÓRIÁS

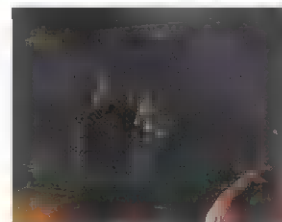
Hajónkra visszatérve első ellenfelünk a bosszúszomjas De Loco zászlóshajója, ■ Cameloen (30000 HP), amit az első ütközettel megegyező stratégiával lehetünk ismét őrskavassá. Utána Grendel következik, aki már nagyobb falat, a cél a kanyonba taszítása, amelyet egy-két jól irányzott szigonyozással érhetünk el. A küzdelem után végre miénk a zöld kristály, és indulhatunk Valuába ■ sárga párjáért.



16. VALUA: BÁLNAVADÁSZAT



Mután lenyomjuk a rakományunkra fenekedő ingyenc kalóz, Gordo támadását, eljutunk Valua szívébe, ahol a sárga kristály egy feltörhetetlen mágikus pecsét védelmét élvez. A hiábavaló próbálkozás helyett inkább siessünk Drachma segítségére a gyűlölt légit, Rhaknam le vadászásához. A kísérlet azonban Ramirez támadása miatt kudarcba fullad, bár az egyik hajóját szigonyunkkal simán legyaluljuk, Ramirez ágyú megteszik a magukét. A kapitányi hidat elhagyva menjünk le a hajófenékre, és nyissuk ki a mentőcsónakokat rejtő acélajtót.



17. NASRAD: HAJÓTÖRÖTTEK

Akis csapat különválik, Aika és Fina Clara hajóján egyenesen Nasradba tart, a kevésbé szerencsés Vyse egy lakatlan szigetre zuhan.

Vyse:

1. nap Kutassuk át a csontvázat, majd menjünk a sziget hegyel átellenes végébe, és a vihar elől meneküljünk be ■ barlangba, esti olvasmányként tanulmányozzuk az asztalon heverő naplót.
2. nap Az erdőben sétálgatva vadászunk le 15 élőlényt
4. nap Gyűjtsünk össze öt hasáb tűzfát
6. nap Gyűjtsünk össze öt vörös holdkövet ■ mentőcsónak üzembe helyezéséhez.

Gilder hajójára kerülve ne értsünk egyet ■ mottójával, majd vegyük az irányt Nasrad felé.

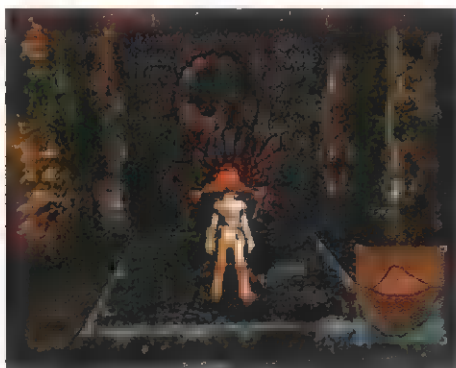
Nasradban szálljunk meg, de mielőtt elindulnánk Daccat szigetére, keressük meg a szultánt (a diplomatikusan választ felelve az öröknek)

Aika és Fina:

Nasradba érkezéskor keressük fel az egykor általunk hazakisért kereskedőt, majd menjünk a fogadóba szállást kérni. Következő alkalommal vegyük át bérünket a kocsmában, és a fogadóba visszatérve segítsünk az ajtó előtt fekvő Pedrónak. Daccatra indulás előtt szerelkezzünk fel ■ szükséges ellátmánnyal.



18. NASRAD: DACCAT KINCSE

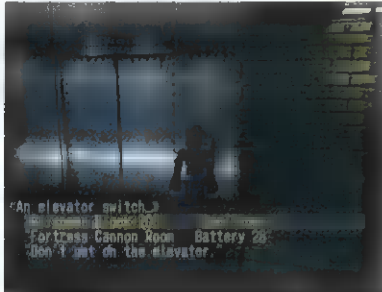


A sziget a Félhold-szigettől észak-keletre fekszik. A két csapat ■ két átellenes feléről indul, a bumeráng/kard szimbólum aktiválásával válthatunk át egyikről ■ másra. Az ajtók vagy úgy nyílnak, hogy mindkét csapat rááll az előttük fekvő kőlapra, vagy ha nincs ilyen mechanizmus, akkor a másik csapat nyithatja ki őket egy kapcsoló segítségével. A párhuzamos csapatmunka a legbonyolultabb fokát az óraműszerű szerkezeten való átjutásnál éri el, de ez sem túl nehéz, csak a kapcsolók elfordításakor mindig át kell váltanunk a másik egységre, megnézni, merre állnak a lépcsők. A labirintus végén egyesül a szétszakadt társaság, hogy legyőzzék a két roppant fantáziadús nevű főellenséget, Destrát és Sinistrát (4500HP fejenként). Destra jéggel, Sinistra tűzzel támad, ennek megfelelően az ellentétes elemmel érdemes győzni őket.

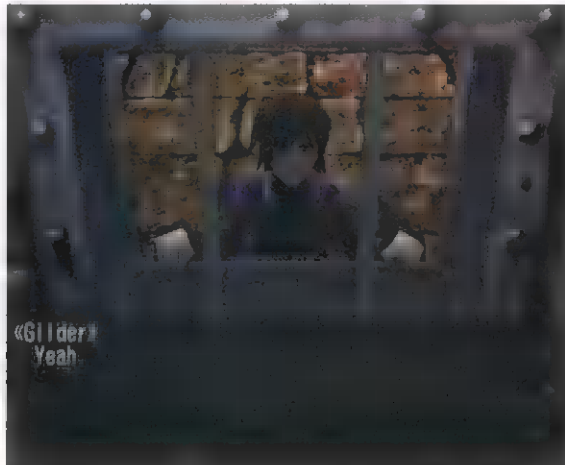


19. VALUA: A KORONÁS PÁRTÜTŐ

Nasradba visszatérve az Armada ostroma alá kerül a város. Adjuk meg magunkat Ramireznek, így újra a valuai tömlőc összkomfortját élvezhetjük. Gilderrel és Vyse-zal kiszököve menjünk a liftekhez, és válasszuk a "Börtönblokk 200 2.emelet" gombot. Nyomjuk le az Aikát szorongató Vigorot (5500 HP), és a fegyverterem kulcsát megszerezve menjünk a lifttel az ágyúkhöz.



Másszunk ki az ágyú csövén, és a lifttel feljutunk Finához. Őt kiszabadítva térjünk vissza, és menjünk ki jobbra a kikötőbe. A pálya végén egy aranyos kis tank (8000 HP) vár, utána ugorjunk fel a liftre, és fogadjuk el Enrique herceg ajánlkozását. Vadiúj csatahajónkkal már könnyedén kitörhetünk az erőd falai közül.



20. DELPHINUS FEDÉLZETÉN

Vállaljuk el a kapitányi rangot, majd fedezzük fel újdonsült hajónkat. A hidon az elhúzható panel mögött rejtőzik Marco, legénységünk első tagja. Miután bejártuk a hajót, beszéljünk Gilderrel, és vegyük az irányt a Tengerész-sziget felé. Vegyük fel Pollyt, Pintát és Lawrencet, majd menjünk Nasradba, és csatlakoztassuk Khazimot és Osmant. Adjuk el a Tengerészeti Hivatalban Daccat levelét, és menjünk a Félhold-szigetre, ahol Izmail potom 75000 aranyért leendő bázisunkat, Brabham pedig 25000 pénzért hajónk páncéltátnak megépítését vállalja. A szigeten éjszakázva vidítsuk fel Finát, és induljunk el másnap Yafutoma felé.

21. ÁTJÁRÓ YAFUTOMÁBA



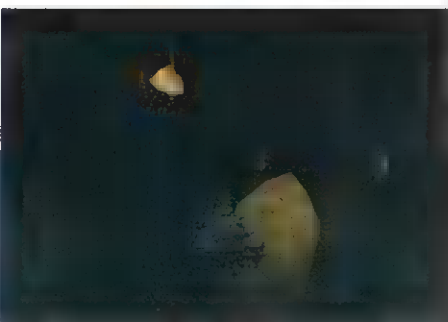
A Déli-óceán bejáratának bal oldalát alkotó hegyfok, Cape Victory, gerince mentén haladva elérjük Esperanzát. Beszéljünk a tavernában (a legnagyobb épület) a lábát az asztalon pihentető figurával. Üssük le az ellenünk küldött hadihajókat a Holdkő ágyú tüzerejére építve. Gregorio csatahajója, az Auriga (50000 HP) félelmetes külseje ellenére könnyű ellenfél.



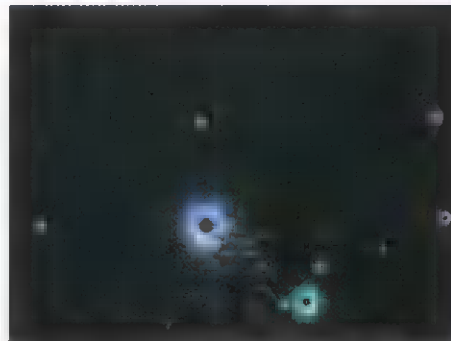
csak páncéltörő rohamai idejére kell elkerülő manővert választanunk. A jól végzett munka elégedettségével térjünk vissza Esperanzába, töltekezzünk fel bőségesen, és másnap már fordíthatjuk is a Delphinus orrát délkeleti irányba, a viharos égbolton örvénylő Sötét Fürgeteg kellős közepébe.

22. A SÖTÉT FÜRGETEG

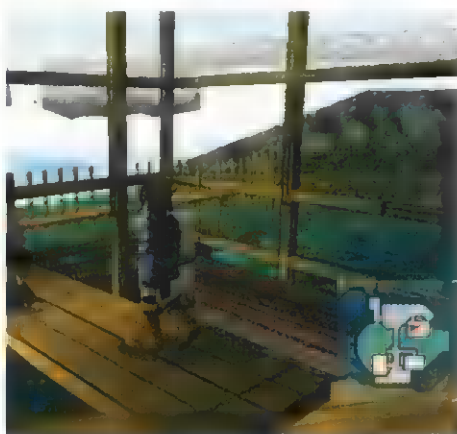
Apálya tulajdonképpen egy háromdimenziós labirintus, amelyen iránytű nélkül kell áthajóznunk. Haladjunk át az első terem bal oldali falának közepén nyíló átjárón, majd süllyedjünk mélyre, és célozzuk meg a jobb oldalra található örvényt. Egy holdkövektől csillogó terembe jutunk, amely



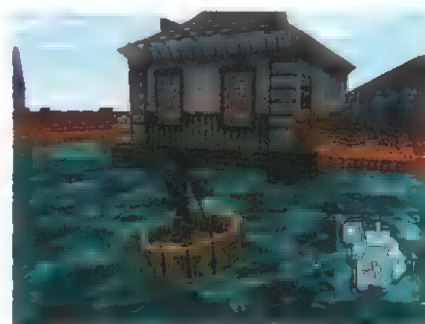
közepén felfedező kedvünkre várva lebeg a Fekete Holdkő. A teremből különböző színekben villódzva láthatók a kivezető átjárók. Hajózzunk át a vörösen lüktető szomszédján, és ismét egy növényekkel teli helyiségben lyukadunk ki. Emelkedjünk a közepén álló, felfelé mutató nyíl formájú obeliszk mentén, és irány a hajóroncs mellett nyíló átjáró. Az utolsó teremben egy roppant barátságos lény, Anguila (55000 HP) fogad, akit ágyúink folyamatos tüzével könnyedén kiiktathatunk a bioszférából.



23. YAFUTOMA: VENDÉGEK NYUGATRÓL

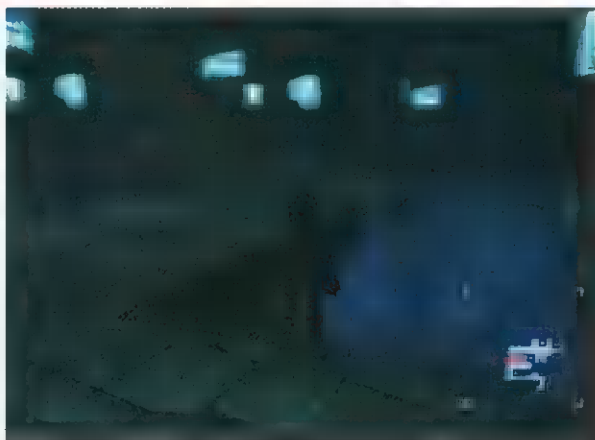


Eszak-Kelet felé hajózva le kell győznünk a nem túl barátságos fogadóbizottságot. A Tenkou hajó (2500 HP) ellen ágyúink helyett inkább csak a torpedóink hatásosak, mivel túl gyorsan és magasan repül. A hajót lenyomva a két kormányost, Jaót és Maót (fejenként 2700 HP) is megadásra kell kényszerítenünk, csak ezután köthetünk ki a Távol-Kelet gyöngyszemében. Mikado császári lakhelyét elhagyva liftezzünk le a városba, a kis csónakok használatával a vízesésen levezve csatlakoztathatjuk az építkező Kiralát (az első választ felelve a kérdésére), majd visszatérve a felső szintre, az étteremben dolgozó Uralát. A lépcsőn lesétálva látogassuk meg a hajókereskedőt, és taxizzunk el vele Kazaihoz.

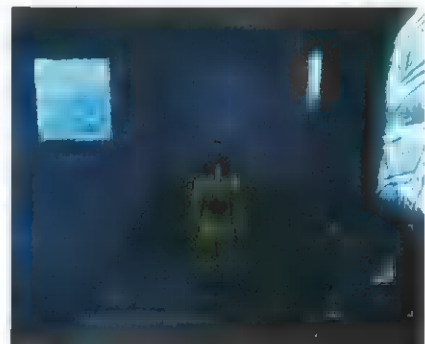


24. YAFUTOMA: KAZAI, A SZENT HEGY

Emászva a kötélén, egy víz alatti folyosón keresztül a központi terembe jutunk, amit a továbbjutáshoz teljesen el kell árasztanunk. Ehhez öt kapcsoló aktiválása szükséges: egy a központi terem északi felén található, kettő a kelet felé eső folyosó végén, egy a déli, egy pedig a nyugati irányban lelhető fel. Csak ez utóbbi megtalálása okozhat némi nehézséget, ugyanis a víz alá van elrejtve. A nyugati helyiségekbe érkezve ereszkedjünk le a bal oldali belső sor bejáratától számított



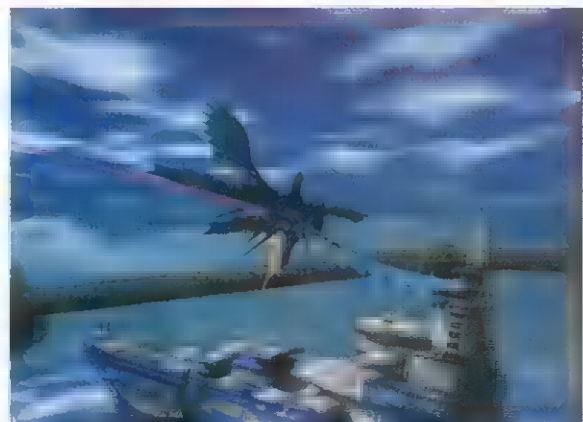
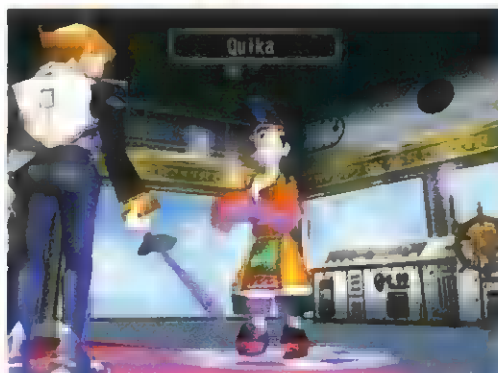
harmadik medencéjébe, és a peremen végigsétálva bukkanhatunk rá kutatásunk tárgyára. Az elárasztott központi terem rámpáján leereszkedve már célegyenesben vagyunk, ám egy kis trükkel jelentősen könnyíthetünk a hátralévő szakasz kihívásain. Nyomjuk le az első utunkba akadó kapcsolót, majd lesüllyedve a következőt, hagyjuk parlagon a harmadikat, de a negyediket mindenképp aktiváljuk. E procedúra mentesít minket nyolc, egyébként elég kemény robot vendégszeretetől, és "csak" a kék kristályt őrző főellenséget, Tortigart (10 000 HP) kell jobblétre szenderítenünk. Ez így is meglehetősen durva feladat, mivel nem állja gyógyítani is magát a szentem. A legjobb fókuszálni a szellemi pontok maximumáig, és a Prophecyvel lenyomni, mint a bélyeget.



25. YAFUTOMA: BLUHEIM ÚJRA SZÁRNYAL

Eszállítva a kék kristályt Mikadónak, szálljunk meg a palotától északra eső vendégházban, majd másnap sétáljunk le a kikötőbe, és a valuai armada megérkezéssel válasszuk a kiválasztott stratégiáját. A vendégházba visszatérve Moegi kérésére ismét csak a futás hasznos technikájára szavazzunk. A szórakoztató szigeten ajánljuk fel segítségünket Daigónak, és tisztítsuk meg a megszállt Delphinust Murajitól (3300 HP) és embereitől. Ágyúinkat elsőként Vigoro admirális hajója, a Draco (45 000 HP) ellen fordítjuk. Fő fegyverével pontosan akkor támad, amikor mi is használhatnánk a Holdkő ágyút, ezért ha nem tüzelünk vele a körben, inkább az

elkerülő manőverezés taktikáját alkalmazzuk egyéb fegyverek, illetve gyógyítás helyett. Miután legyőztük, gyönyörködhetünk a kék giga, Bluheim (100 000 HP) szárnyalásában, aki látványos akciói ellenére a legkönnyebben legyőzhető giga. A kék kristályt visszaszerelve kelet felé keressük a hazautat, és a kőfüggönyben tátongó lyukon elérjük Ixatka partjait.

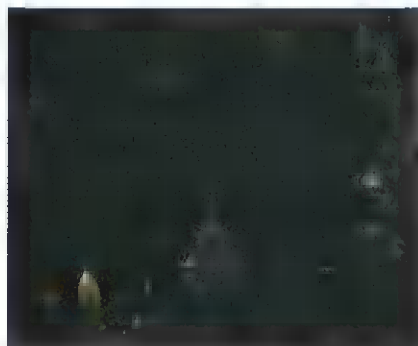


26. A JÉG BIRODALMA: HŰSÍTŐ PERCEK

Visszatérve bázisunkra beszéljünk Izmaellel, majd menjünk a hegy tetejére épült tárgyalóba. A lila kristály keresése a Jég Birodalmanak felfedezésével kezdődik, amely Déli-óceántól dél-nyugatra fekszik. A jégmező felett repkedve egy kéken világító pontot láthatunk a földön, ez a Jég Romja, kössünk ki. Az útvessző nem bonyolult, a termekben kiállított kockák kérdéseire a helyes választ megadva nyílik ki továbbjutást biztosító ajtó. Az első kérdésre "a jég ereje" a felelet, a másodikra az "akaraterő és szellem", a harmadikra "talán kettő". Megfelelő válaszok esetén elérjük a Lila Hold Birodalmanak városát, Galciát. Az útvessző itt sem igazán bonyolult, három elágazáson átjutva (kelet, észak, észak) megérkezünk a lila kristály órához, Veltannhoz (12 000 HP). A Pirate's Wrath, valamint a Royal Blade sűrű alkalmazásával szenderíthetjük jobblétre, miközben a hölgyek folyamatosan gyógyítanak. A videó végén búcsúzzunk el Drachmától, és engedjük elmenni. Végük az irányt ismét hazafelé.



27. VALUA SZÍVÉBEN

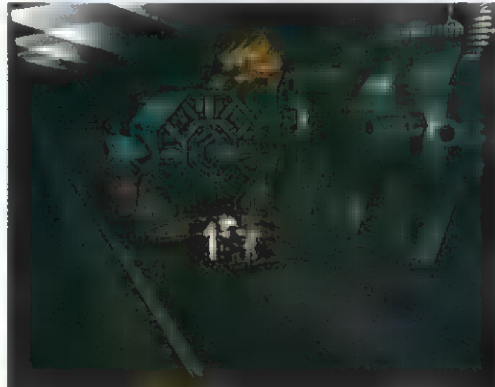
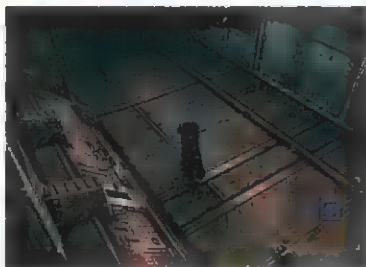


A sárga kristály előkerítéséhez be kell hatolnunk Valua kontinens gyomrába. Süllyedjünk le felhők alá, és kontinens keleti peremétől haladjunk lassan nyugat felé, miközben sűrűn nyomogatójuk a rejtélyek megtalálásához szükséges akciógombot. A Táncoló Fények felfedezése után forduljunk észak-nyugati irányba, és hajózzunk be a barlang száján. A Sötét Fürgeteghez hasonló útvessző fogad, az első teremből balra, a másodikból a jobbra nyíló alagúton induljunk tovább. Az utolsó egyben a legnagyobb helyiségben emelkedjünk plafonig, ekkor megpillanthatjuk Yeligart, sárga gigát (150 000 HP). Nem sebez túl nagyokat, viszont felülről lerohanva brutálisakat vághatunk rá Holdkő ágyunkkal. A sárga kristályt megszerezve az úti cél ismét bázisunk.



28. DANGRAL: BIRODALMI ÁLMOK

Beszéljünk Gilderrel, és hajózzunk el Dangral szigetére, ahol Galcian admirális titkos kísérleteket folytat. A projekt helyszíne felhők alatt fekszik, Kalózszigettől északra. Kikötve Dangralon mászszunk le két létrán, majd folyosó elágazásán balra fordulva, áramtalanítsuk ventilátort. A megállított propellerek között áthaladva az út végül egy nagyobb terembe vezet, amelyet a bejárat melletti ajtón hagyunk el. A folyosó végén a hajógyárba vezető ajtóhoz érkezünk, ahol az asztalon heverő tervrajzok képezik fosztogató vágyaink tárgyát. Induljunk vissza hajónkhoz, és miután végignéztük Gregorio hősi önfeláldozását, térjünk vissza otthonunkba.



29. AZ ÖRVÉNY MÉLYÉBEN



Beszéljünk Brabhammal, aki tervrajzok alapján felhők alatti mélymerülésre is képessé barkácsolja Delphinust, így végre alkalmassá válik Fina lezuhant járművének megkeresésére. Fina kecses gépezete a Kalózszigettől északra, Dangral mellett süllyedt mélybe, így az ott található örvénybe alászálva találhatunk rá. Az örvény fenekét szonárunk segítségével térképezhetjük fel, amelyet a "B" gombbal működtetünk, míg az "A" gombbal markolókkal átkutathatjuk az alattunk lévő zónát. Fina hajója a jobbról számított negyedik oszlop alulról második mezőjében fekszik, felmarkolva nekünk ront De Loco (30000 HP), akit kétszer egymás után is le kell nyomnunk, míg végre jobblétre szenderül. Munkánk végezetével tegyük ki Enrique herceget a Tengerész-szigeten, és hajózzunk vissza otthonunkba.

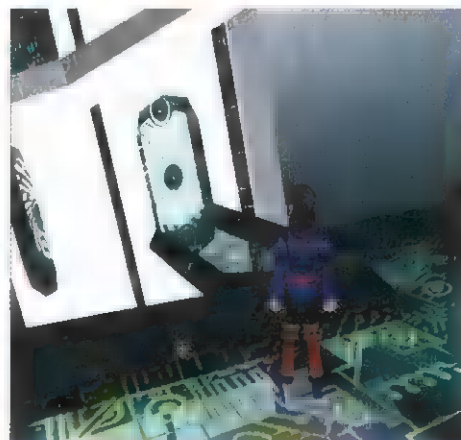


■ 30. AZ EZÜST HOLD SZENTÉLYÉBEN

Eina végre küldetését sikerrel teljesítve hazatérhetne, de Ramirez csatahajói megzavarják a tisztelőre rendezett búcsúpartit. A hivatlan vendég a kristályokért érkezett, bár reménytelen az ellenállás, ne hagyjuk, hogy könnyedén megszerezze. Másnap nyugtassuk meg Aikát, hogy mi soha

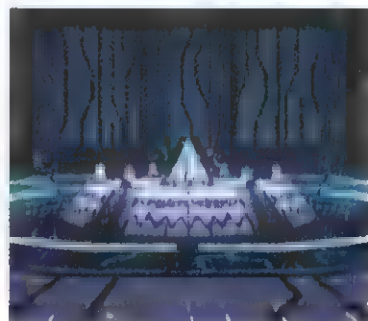
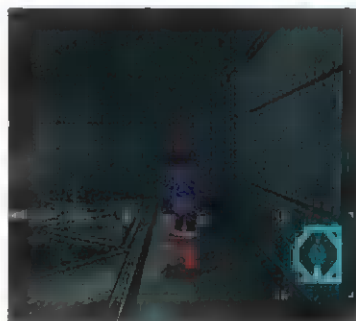


nem adjuk fel, és Finát, hogy megértjük érzéseit, és elkísérjük otthonába. Megérkezve a leginkább úrbázisra emlékeztető Ezüst Hold Szentélyébe, vegyük célba a messzire fénylő teleportot, és az épület belsejébe érkezve gyalogoljunk végig a felettébb kacskaringós ösvényen. Vessük az Ősök szemére gögös hozzáállásuk veszélyeit, és Ramirezék látogatása után, helyismeretüket igénybe véve, startoljunk vissza a Félhold-szigetre.



■ 31. DANGRAL: A PUSZTÍTÁS ZIVATARA

Az úti cél ismét Dangral szigete, a labirintus útvonala a hajógyár kapujáig ugyanaz, azonban most a délre található lift-hez menjünk. Vigoro (14000 HP) megint felbukkan, ezúttal kicsit keményebb sebzésekkal, de fegyvereinket a lila holdkő energiájával erősítve nem túl nehéz lenyomni. A lift a másik szigetre szállít, ahol egy létrán felmászva még egy liftezés vár. Ramirezék éppen a Pusztítás Esőjét idézik Valuára, ránk pedig egy Eliminator névre hallgató, szimpatikus robotot (20500 HP). Miután itt már nincs semmi tennivalónk, meneküljünk vissza hajónkhoz, le-robant felvonó sinjét használva alkalmi hidként.



■ 32. SOLTIS: LÉGI HÁBORÚ

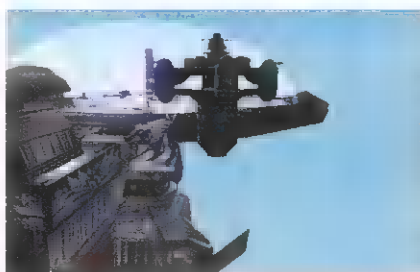


Hazatérve köszöntsük szedett-vedett kis flottánkat, megígérve újdonsült legénységünknek Galcian megrogulását. Mielőtt hadiösvényre lépünk, még az éjszaka meg kell nyugtatnunk a zaklatott Finát és Aikát. Fina a zászlónál álldogál, egyszerűen karoljuk át a csipőjét. Aika a tárgyalóterem előtt tűnődik, magyarázzuk el neki, hogy még mi is félünk. Másnap induláskor tüzeljük fel legénységünket a történelemírás hangzatos ígéretével, majd csapjunk le Galcian seregére. Az első két ütközet nem igényel túl nagy taktikázást, tuningoljuk fel ágyúinkat egy Incremmel, vagy Incremusszal, és minden emberünkkel nyissunk tüzet.



■ 33. SOLTIS: A HYDRA KAPITÁNYA

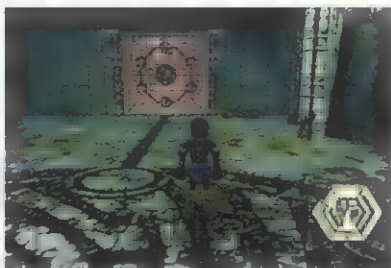
Akét csatahajó elsüllyesztése után Galcian zászlóshajója, a Hydra (200 000 HP) következik, amely minden tekintetben rászolgál a repülő erőd névre. Vigyázzunk, hogy életerénk soha ne süllyedjen 24 000 alá, ugyanis akár ekkora sebzéseket is képes bevinni egy-egy körben. A csata végétével kikötünk a monsternom. Mielőtt bemennénk a bejáratán, ha szükséges, beszéljünk Enriquekel, aki meggyógyítja esetleges sebesültjeinket. A nagy terembe érkezve menjünk át a hídon, és másszunk fel először a rúdon,



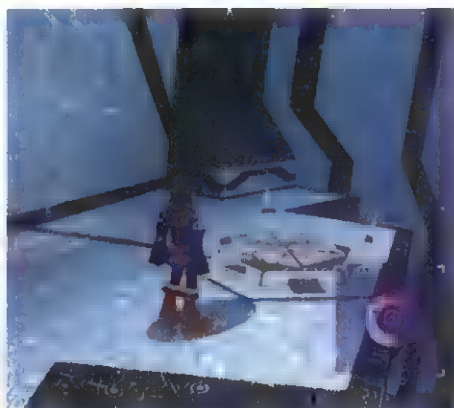
majd a létrán. Az ágyúkhöz érkezünk, másszunk le az észak-nyugati irányban lévő létrán, és a hídon áthaladva csússzunk le a rúdon. A gépteremben másszunk fel a szemközti falon lévő létrán, és nézzünk szembe a felbőszült Galciannal (21500 HP). Ártó varázslatai kivédésére célszerű Gilder Aura of Denial, vagy Aika Delta Shield nevű képességét latba vetni, míg Vyse kardját ezüsttel felerősítve a Pirate's Wrath gyakori alkalmazásával az örök vadászmezőkre küldeni a hataloméhes admirálist.

■ 34. SOLTIS: AZ ELSÜLLYEDT KONTINENS

Az átvezető videó során végre le-
hull ■ kontinens védőpajzsa, és
akár dokkolhatnánk is. Mielőtt ezt
megtennénk, töltsük fel gyógy-
szer és hajónk eredeti állapotát azonnal visz-
szaállító Complete Kit raktárainkat. Így végül
kiköthetünk az eredetileg a felemelkedett
földrész egyik részét alkotó Szentély-szige-
ten, persze csak azután, hogy ócskavassá
lőttük az alkalmatlankodó Őrszemet (15 000
HP). Sétáljunk le a templom jól ismert csiga-
lépcsőjén, és menjünk ki azon az ajtón, ahol
a holdkövet begyűjtöttük még annak idején. Egy koncentrikus körfolyosókból álló labirintusba jutunk, ami látszólagos bonyolultsága ellenére
könnyen megoldható, hiszen általában csak az egyik úton járható az elágazásoknál. A kijárat a kör alakú építmény túloldalán helyezkedik el.



■ 35. SOLTIS: AZ EZÜSTTORONY

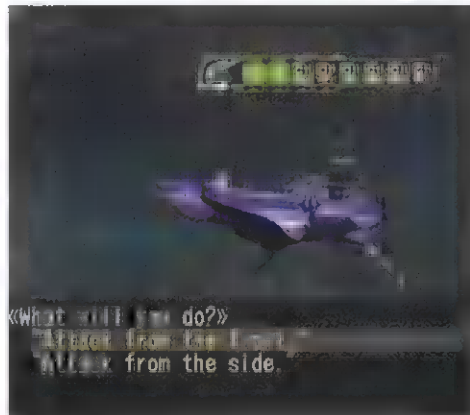


A torony folyosói három
szinten futnak, a szintek
között teleportok biztosít-
ják az átjárást. A harma-
dik szint teleportja ismét az elsőre
vezet, de semmi gond, mivel a kijü-
táshoz még egyszer végig kell jár-
nunk őket. A harmadik szintre má-
sodszor megérkezve egy ajtót talá-
lunk ■ teleport közelében, amelyen
belépve és a bent talált teleportot
használva végre újfent találkozunk
kedves, fehérhajú ismerősünkkel.
Ramirez (22000 HP) főnöke idő
előtti jobblétre szenderülése miatt kissé paprikás hangulatban fogad, de fegyverein-
ket a sárga hold energiájával feltöltve, Aikával vagy Gilderrel az ártó varázslatait
blokkolva, végül csak legyőzhető.



■ 36. SOLTIS: ZELOS ÉBREDÉSE

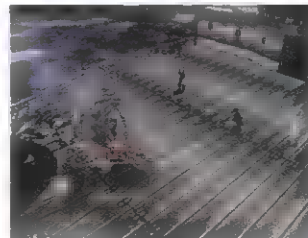
Ramirez azonban nem adja fel
egykönnyen, és Zelossal, az
ezüst gigával egybeolvadva
megkezdte a világ módszeres le-
radírozását. Azaz megkezdene, de mi nem
hagyjuk, és még az átalakulás sérülékeny fá-
zisában megleckéztetjük. Jól jön majd a sok
bevásárolt Complete Kit, mivel ■ kis drága
240 000 HP-val rendelkezik és 12-24 000
sebzéseket képes bevinni a hajónkon, egy
körben akár kétszer is. Kezdetben még gye-
nge, ezért az elején érdemes felerősített agyúinkkal szemtől-szembe megrohmozni.
Amikor virág módjára kinyitja "szirmait", csak akkor jön a csata neheze, a Judgement
nevű akciója képes hajónk fél életerejét eltüntetni. Fejlődésének ezen a fokon célszerű
először visszavonulni, gyógyítani, miközben egy Silentszel befogjuk ■ kis aranyos
száját, mert ilyenkor támadó varázslatait egyáltalán nem szünetelteti. Felgyógyulva
fordulunk rá, de lehetőleg manőverezzük ki ■ piros mezőkkel jelölt brutális akciót.



■ 37. SOLTIS: EZ A HARC LESZ AZ UTOLSÓ



Dühöd jó barátunk tartogat még egy-két dolgot a tarsolyában, hiába lőttük szét
gömbölyded formáját. Zelos hatalmával megerősödve (25 000 HP) visszatér félig
ember, félig protoplazma alakjában, hogy végleg leszámoljon velünk. Csalódnia
kell, mert kis ügyeskedéssel ez fordítva fog
bekövetkezni. Használjuk Aika Delta Shieldjét az Eternik
és a Drilnos kivédésére, miközben Finával és/vagy
Gilderrel fókuszálunk. Töltsük fel fegyvereinket a sárga
hold energiájával, és használjuk Vyse Pirate's Wrath, il-
letve Cutlass Fury nevű specialitását. Vigyázzunk, mert
a jóember ■ Silver Nightmare alkalmazásával az egyik
emberünk legdurvább specialitását képes ■ csapat el-
len fordítani, ezért törekedjünk a minél gyorsabb elimi-
nálására. Végül nincs más dolgunk, mint elégedetten
hátradölvé élvezni a záró képsorokat.



SKIES OF ARCADIA

Lawrence:	A Tengerész-szigeten felhető fel, 10000 aranyért hajónk sebességét növeli.
Don:	Esperanzában találkozhatunk vele, miután visszatértünk Yafutomából, szintén a gyorsaságért felelős.
Marco:	A Delphinus kapitányi hidján rejtőzik. Hajócsaták során egy körig növeli a Szellemi pontokat.
Robinson:	A Sötét Fergeteg egyik termében szenvedett hajótörést. A hajócsaták során csökkenti a fegyverek Szellemi pont fogyasztását.
Pinta:	A Tengerész-sziget fegyverboltjában tanyázik. Egy körig megvédi hajónkat az ellenséges ágyútűztől.
Moegi:	Bluheim leütése után csatlakozik. Egy körig védi a hajót az ellenséges varázslatoktól.
Khazim:	Daccat kincsének megeléje után vehetjük fel Nasradban. Növeli a fő ágyúk tüzejét.
Belle:	Bázisunkon találkozhatunk vele a kikötőben. A másodlagos ágyúk tüzejét növeli.
Osman:	Nasradi bankárt Khazimmal együtt vehetjük a hajóra. Növeli a drága dolgok megtalálásának esélyét.
Kalifa:	Marambában csatlakozik a csapathoz, ha birtokunkban van a Yafutomában zsákmányolt Surian Blade. Növeli a varázstárgyak megeléje esélyét.
Polly:	A tengerész-szigeten vehetjük a hajóra. 10 Grule hal begyűjtése esetén elkészíti specialitását, ami az összes karakter Mana- és Szellemi pontját helyreállítja a csatákon kívül.
Urala:	Yafutoma éttermében csatlakozik, miután nővérét, Kiralát is felvettük. 10 Romunai halból Polly főztjéhez hasonló hatású ebédet készít.
Kirala:	Yafutoma vizesésén lehajózva beszélhetünk vele az építkezésnél. Hajócsaták esetén helyreállítja a hajó teljes HP-ját.
Izmael:	A Félhold-szigeten csatlakozik bátyjával, Brabhammal. 75000 aranyért felépíti bázisunkat.
Brabham:	Testvérehez hasonlóan szintén pénzért dolgozik. Hajónk páncélját javítja fel 25000 aranyért.
Hans:	Yafutomából visszatérve csatlakozik Hortekán. A hajó mágikus ellenállását növeli 20 ponttal.
Tikatika:	Horteka őrszeme csatlakozik, ha megtaláljuk a csupa női lakosú Ixa'ness falut. Jelenléte ágyúink pontosságát fokozza.
Domingo:	Gordo éttermében akadhatsz rá az északi óceánon. Csatlakozik, ha már legalább 30 felfedezést megtaláltunk. A kritikus találkozás valószínűségét növeli.
Ilchymis:	Ilchymis-szigeten csatlakozik, miután másodszor is beszélünk vele, és ismerjük a Riselem varázslatát. A hajó összes képességét növeli néhány körre.
Ryu-Kan:	Yafutomától északra találhatjuk egy kis szigeten. Hajónk támadási és védekezési képességeit növeli néhány körre.

Zöld Mágia	Sz	Hatás
Sacri	2	Visszaállít 500 HP-t egy csapattagon
Sacres	4	Visszaállít 1000 HP-t egy csapattagon
Sacrum	8	Visszaállít 1000 HP-t az összes csapattagon
Sacruken	6	Egy csapattag összes HP-ját visszaállítja
Noxi	3	Megsebesíti és megmérgezi egy ellenfelünket
Noxus	6	Az összes ellenfelet megsebesíti és megmérgezi
Vörös Mágia	SzP	Hatás
Pyri	2	Az összes ellenfelet gyengén megsebzí egy lángnyelv
Pyres	4	Az összes ellenfelet megsebzí egy robbanás
Pyrum	6	Az összes ellenfelet megsebzí egy tűzgolyó
Pyruken	10	Az összes ellenfél sebződik egy tűzviharban
Incrom	4	+25 % egy csapattag támadó és védekező készségére
Incremes	16	+25% az összes csapattag támadására és védekezésére
Lila Mágia	SzP	Hatás
Crystali	1	Gyenge fagyátadás egy ellenfélre
Crystales	2	Egy jégcsappal közepesen megsebez egy ellenfelet
Crystalum	3	Jégtömbbe zárva durva sebzést okoz egy ellenfélnek
Crystalen	4	Jéghegybe zárva súlyosan sebzí az egyik ellenfelet
Sylenis	2	Megakadályozza egy ellenfelünk varázslatait
Panika	4	Egy ellenfelünket a hozzá legközelebb állóra uszítja

Kék (mag)	SzP	Hatás
Wewli	2	Egy ellenfelet gyengén megsebez egy forgószéllal
Wewles	3	Egy ellenfelet megtámad egy tornádóval
Wewlum	6	Területre ható sebzést okoz egykisebb tornádóval
Wewlen	8	Területre ható sebzést okoz egy hatalmas tornádóval
Quika	6	Az összes csapattag sebességét a duplájára növeli
Silpara	6	Elitálja az ellenfeleket
Sárga (mag)	SzP	Hatás
Electri	2	Gyenge áramütést okoz egyenes vonalban
Electres	3	Egyenes vonalban villámot lök
Electrum	6	Egyenes vonalban durva áramütést okoz
Electulen	8	Egyenes vonalban pusztító erősségű villámot lök
Driln	3	Egy ellenfél képességeit 25%-kal csökkenti
Drilnos	6	Az összes ellenfél képességeit 25%-kal csökkenti
Élő (mag)	SzP	Hatás
Curia	2	Megszünteti egy csapattag negatív behatásait
Risan	3	50%-os eséllyel feléleszt egy eszméletlent
Riselen	6	Teljes HP-tal feléleszt az egyik csapattagot
Eterni	3	Egy ellenfelet azonnal megöl
Eternes	10	Az összes ellenfelet azonnal megöl
Eternum	15	Egy ellenfelet azonnal megöl, ha nem akkor megsebez

Harci technika	SP	MB	Hatás
Vyse			
1. Cutlass fury	7	1	Vyse kétszeres sebzést visz be a kiválasztott ellennek
2. Counterstrike	10	2	Vyse a körben visszalát az összes támadónak
3. Rain of swords	14	2	Vyse által megidézett villám az összes ellenfelet sebz
4. Skull shield	5	3	Egy kalóz szelleme siet a csapat segítségére, a körben kivédi a fizikai támadások sebzését, és visszacsap a támadóra
5. Pirate's wrath	21	4	Vyse egy ellenfélre ható legdurvább sebzésű támadása
Aika			
1. Alpha storm	4	1	Aika egy tűzcsővével megsebz a kiválasztott ellenfelet
2. Delta shield	10	2	Egy körön védi a csapatot az ártó mágától
3. Lambda burst	8	2	Az összes ellenfélnek alagyújt, közepes sebzést okozva
4. Epsilon mirror	10	3	Ez manaponttal tölti, és minden ártalom ellen védi Aikát
5. Omega psychone	12	4	A legkeményebb tűzvihar, minden ellenséget megsebez
Fina			
1. Lunar blessing	12	1	Körönként 200 életerőpontot regenerálódnak hőseink
2. Lunar glyph	15	2	A kiválasztott ellenfelet sebz, és kővé változtat(hatja)
3. Lunar cleansing	6	2	Az összes rontást eltávolítja az egész csapatról
4. Lunar winds	8	3	Összes ellenfélünk körül lefújja a mágikus előnyöket
5. Lunar light	18	4	Összes hőnket feltámasztja, életerejét a maximumra állítva, és eltávolítja róluk a rontásokat
Drachma			
1. Tackle	10	1	A kiválasztott ellenfelet durván megsebezve leüti
2. Spirit charge	10	2	Megduplázza Drachma SP-t, közben védi a támadástól
3. Hand of fate	25	4	A főnök kivételével gyakorlatilag kivégzi az ellenfelet
Gilder			
1. Gunslinger	9	1	Sorozatlövést leadva sebz az előtte álló ellenfeleket
2. Aura of denial	10	2	Védemezi a csapatot az ártó mágától
3. The Claudia	18	4	Gilder hajója tüzet nyit az összes ellenfélre
Enrique			
1. Royal blade	10	1	Hatásában megfelel a Cutlass furiának
2. Justice shield	10	2	Enrique egy körön keresztül megvédi a sebzésektől
3. The judgement	16	4	A kiválasztott ellenfelet Valua Colosseumába idézve ünnepélyesen kivégzi, persze a főnökök csak megsebződnek

PLAYSTATION CHEATEK

**Action Man:
Operation Extreme****Sérthetelenség**

Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, R2, R1.

**Az összes fegyver és eszköz**

Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, L2, R2.

**■ Alone In The Dark:
The New Nightmare****Mentes amulett felhasználása nélkül**

A játékot folytatva egy időre a játékot leállítjuk, majd a karaktert a mentőpontig visszahozzuk. Ezután a karaktert a mentőpontig visszahozzuk, majd a karaktert a mentőpontig visszahozzuk.

**Nicktoons Racing****Mystery Rider aktiválása**

Nyerjük meg valamennyi versenyt easy fokozaton

**Plankton aktiválása + bónuszpálya**

Teljesítsük a játékot legalább egyszer.

**Rocket Power:
Team Rocket Racing****Pályaválasztás**

Teljesítsük a játékot story módban, s ezzel megnyílnak a pályák.

Angelica Pickles aktiválása

Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a negyedik szint utolsó pályájára. Ott keressük meg az épületet, ahol felmehetünk a kék falakon, és csúszunk le a rúdon.

Conroy aktiválása

A második szinten a free ride módban menjünk el a pálya feléig, majd húzódjunk balra mindjárt az első ugrató után. Egy majd két fatuskó következik, s az utolsóról lecsúszva szerezzük meg Conroy fejét – vagyis az őt aktiváló ikont.

Larz aktiválása

Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a Mad Town pályára. Menjünk át az alagúton, majd forduljunk balra. Menjünk a lépcsőszerű cuccokhoz a félcső mellett, ugorjunk fel a lépcsőkre, csúszunk le a korláton, ugorjunk el jobbra – az ikon ott van a korláton, jobbra.

**Pi Piston aktiválása**

Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a School pályára. Menjünk jobbra, fel a kis rámpára, mire újabb két rámpához érkezünk, amelyek közül az épület mellett kell felmennünk. A tetőn a félcsőnél felül találjuk meg az ikont.

Ray Rocket aktiválása

Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a negyedik szinten a kutyacsonthoz. Menjünk át a hurkon, és miénk az ikon.

Sputz Ringley aktiválása

Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a Bear Mountain pályára, ahol ugorjunk be a medve arcába.

Tito aktiválása

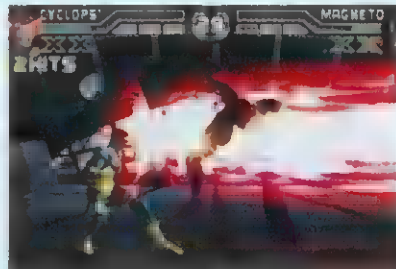
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és teljesítsük a Tito's Challenge-et.

Tommy Pickles aktiválása

A stadionban bármelyik karakterrel keressük fel a hurkokat. Haladjunk át rajtuk, és a villám segítségével szerezzük meg a szükséges ikont.

**X-Men:
Mutant Academy 2****Psylocke aktiválása**

Teljesítsük a játék arcade módját Wolverine-nel.

**Juggernaut aktiválása**

Teljesítsük a játék arcade módját valamennyi alapkarakterrel, plusz Psylocke-kal is.

Professzor Xavier aktiválása

Teljesítsük a játék arcade módját Juggernauttal. Ezután a karakterválasztásnál álljunk rá Magnetora, és tartsuk lenyomva az L1-et.

Spider-Man aktiválása

Játsszunk az arcade módban mindaddig, míg el nem jutunk Spider-Manhoz. Győzzük le, és fejezzük be a játékot. Ezután a karakterválasztásnál álljunk rá Cyclopsra, és tartsuk lenyomva az L1-et.

Összes karakter cheat

A címképernyőn üssük be: Select, Le, R2, L1, R1, L2. A Professzor és Spider-Man kiválasztásához a fentebb leírt módszereket használjuk.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Arctic Thunder

Ellenfél nélküli mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, R1, Start. (A csalások a pontversenyben nem használhatók.)



Expert mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Start.

Random mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: R1, R2, Négyzet, Kör, R1, R2, Start.

Atomic Snowball mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: 3xNégyzet, L1, Kör, Start.

Grappling Hook és Random mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Kör, Kör, L2, Kör, Kör, L1, Start.

Rooster Tails mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: R1, R2, L2, L1, Négyzet, Start.

Snow Bomb és Random mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Kör, Kör, R1, R2, Start.

Boost mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Kör, R1, R1, Kör, R2, Start.



City Crisis

Bónusz helikopterek

Teljesítsük az összes "Rescue" küldetést, és ezzel megnyílik a Bat és a Pork helikopter valamennyi üzemmódban.

Extreme-G 3

Örök pajzs és turbó

A menüben üssük be: L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Ha jól ütöttük be, az "Unlimited Energy/Turbo" ON vagy OFF felirat fog megjelenni – attól függően, hogy ki vagy bekapcsoljuk a csalást. Vigyázat: a cheat csak egy menetig marad bekapcsolva, s utána újra aktiválni kell.

Örök pajzs

Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.

Örök turbó

Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1+R1, L2+R2, L1+R1, L2+R2. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.



Örök lőszer

A csapatválasztásnál, illetve vagy a League Race vagy az XG Mall képernyőjén üssük be: L2, R2, L1, R1, L2+R2, L1+R1. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Az összes pálya választható

A menüben üssük be: L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+R1+L2+R2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

A StarCom csapat

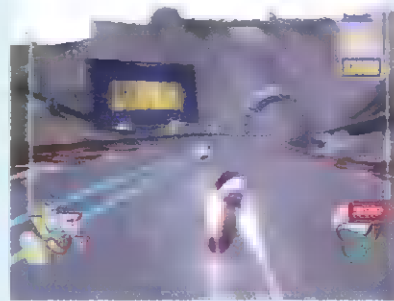
A menüben üssük be: L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Állandó győzelem a XG Career módban

A menüben üssük be: L1+R1+L2+R2, L2+R2, R1+R2, L1+R1+L2+R2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Extreme köreredmény

A menüben üssük be: L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.



Dupla pénznyeremény

A menüben üssük be: L1+L2, R1+R2, R1+R2, L1+L2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Gyors start

A rajt visszaszámlálásánál tartsuk lenyomva az Előre irányt, és csak akkor adjunk gázt, amikor a "GO" felirat megjeljen.

Le Mans 24 Hours

Az összes pálya

Ha az összes pályát teljesítettél, akkor a pályák listáján a "All Tracks" opció megjelenik.

Az összes kocsi

Ha az összes kocsit teljesítettél, akkor a kocsik listáján a "All Cars" opció megjelenik.

Az összes bajnokság

Ha az összes bajnokságot teljesítettél, akkor a bajnokságok listáján a "All Championships" opció megjelenik.

Le Mans mód

Ha az összes pályát teljesítettél, akkor a Le Mans mód opciója is megjelenik.

A stáblista megtekintése

Ha az összes pályát teljesítettél, akkor a stáblista opciója is megjelenik.



PLAYSTATION2 CHEATEK

Dave Mirra Freestyle BMX 2

■ Dias választása

A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Jobb, Négyzet.



Amish Guy választása

A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Négyzet.

Az összes bicikli

A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Le, Jobb, Le, Le, Bal, Négyzet.

Colin Mackey versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Jobb, Le, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Négyzet.

Dave Mirra versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Fel, Négyzet.

Joey Garcia versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb, Négyzet.

Kenan Harkin versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Le, Bal, Fel, Le, Fel, Négyzet.

Leigh Ramsdell versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Le, Bal, 3xLe, Bal, Négyzet.

Luc-E versenyzőmeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Négyzet.

Mike Laird versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Négyzet.



Rick Moliterno versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, 4xFel, Bal, Fel, Négyzet.

Ryan Nyquist versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Le, Bal, Le, Fel, Fel, Le, Négyzet.

Scott Wirch versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Jobb, Le, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Négyzet.

Tim Mirra versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Fel, Le, Fel, Négyzet.

Todd Lyons versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Le, Négyzet.

Troy McMurray versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Le, Jobb, Bal, Fel, Bal, Négyzet.

Zach Shaw versenymeze

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Le, Jobb, Le, Négyzet.

Colin Mackey FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Le, Jobb, Fel, Négyzet.

Dave Mirra FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Fel, Négyzet.



Joey Garcia FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Fel, Le, Jobb, Le, Négyzet.

Kenan Harkin FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: 4xBal, Jobb, Jobb, Le, Le, Négyzet.

Leigh Ramsdell FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Le, Le, Bal, Jobb, Le, Bal, Négyzet.

Luc-E FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Le, Jobb, Fel, Négyzet.

Mike Laird FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Fel, Jobb, Négyzet.

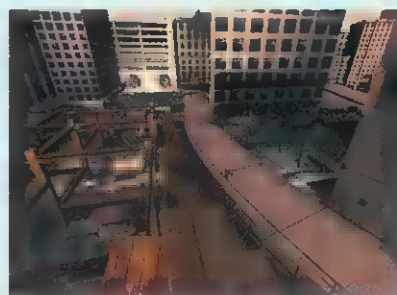
Rick Moliterno FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Fel, Négyzet.



Ryan Nyquist FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Négyzet.



Scott Wirch FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, 3xFel, Bal, Jobb, Négyzet.

Tim Mirra FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Le, Fel, Négyzet.

Todd Lyons FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Le, Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Négyzet.

Troy McMurray's FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: 3xBal, Le, Fel, Jobb, Fel, Bal, Négyzet.

Zach Shaw FMV bejátszásai

A főmenünél vigyük be: 3xBal, Jobb, Bal, Le, Jobb, Le, Négyzet.

■ NBA 2 Night

Nagyfej mód

A cheat menüben

"BIGHEAD"

Könnyű zsákolás

Ki a

(traveling)

le az X-et a

dene

szűk el a: jobb

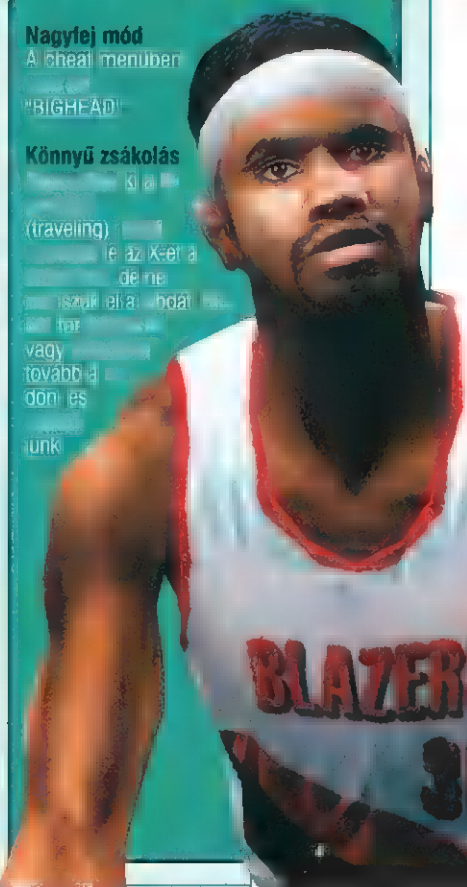
tar

vagy

tovább d

don es

unk



PLAYSTATION 2 CHEATEK

ESPN X Games Skateboarding

Hard mód

Gyűjtsük be mind a 36 jogosítványt az arcade mód normál szintjén, majd nyomjunk egy Kör-t a pályaválasztásnál.



Nagy fej mód

Gyűjtsük be 30 jogosítványt az arcade módban bármelyik karakterrel, majd nyomjunk egy Négyzet+X-et a karakterválasztásnál.

Légedeszka

Nyissuk meg a hard módot, majd azt indítva szerezzük meg mind a hat jogosítványt a Ruins pályán. A légedeszka valamennyi tulajdonságában a legjobb.

Rajzfilmes deszka

Nyerjük meg ötször az aranyat a Street Competition-nál az X-Games módban. Az új deszkával manőverezve különböző rajzfilmes hangokat fogunk hallani.

Horror deszka

Nyerjük meg ötször az aranyat a Vert Competition-nál az X-Games módban. Az új deszkával manőverezve különböző érdekes hangokat fogunk hallani.

Dark Angel: Vampire Apocalypse

Megnövelt intelligencia

Írjuk be kódnak: "COMPUTERS".

Megnövelt kutatóképesség

Írjuk be kódnak: "SOCCER".

Megnövelt erősség

Írjuk be kódnak: "MARTIALARTS".

Megnövelt életerő

Írjuk be kódnak: "MOUNTAINBIKING".

NASCAR Heat 2002

Hardcore realiztikusság

A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Fel, Le. Avagy érjünk el legalább 100 pontot egy adott pályán.

Arcade stílusú beat the mode

A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Bal,

Jobb – így az autók nyugodtan nekimehetnek ■ falnak ■ beat the heat módban is.

Paintball

A single race vagy a head to head mód "Race Day" képernyőjén üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Fel, Fel. Ezek után a dudával festéket lőhetünk. Ugyanezt érhetjük el, ha a practice mód kiválasztása után beütjük: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Le, Le.

A replay szöveg eltüntetése

A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Le, Fel. A visszajátszásoknál ez után a Körrel lehet eltüntetni ■ szöveget.

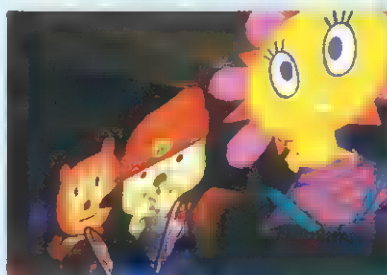
Stáblista megtekintése

A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Fel, Fel.

PaRappa The Rapper 2

Sapka

Teljesítsük a játékot egyszer.



Rózsaszín sapka

Teljesítsük a játékot a kék sapkában.

Sárga sapka

Teljesítsük a játékot a rózsaszín sapkában.

Dal-teszt

Teljesítsük a játékot a sárga sapkában, mire egy új hely nyílik meg, ahol meghallgathatjuk az összes olyan szint zenéjét, ahol cool eredménnyel szerepeltünk.

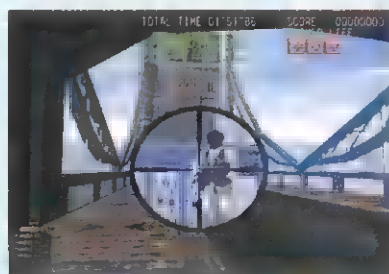
Silent Scope 2: Dark Silhouette

Egy fél elcserélése 5 másodpercért

Állítsuk le a játékot és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

5 másodperc elcserélése egy fél életért

Állítsuk le a játékot és üssük be: Kör, X, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Ha nem hibáztuk el, akkor egy lövést kell hallanunk.



Wacky Races

Összes pálya

Válasszuk ■ "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: CHIMPGIVEAWAY, majd aktiváljuk ■ csalást ■ Code Collection képernyőn.

Az összes kocsi

Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: MONKEYSPOILERS, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Az összes kacat

Válasszuk ■ "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: GADGETDEAROUT, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Kid mód

Válasszuk ■ "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: THOSEWACKYKIDS, majd aktiváljuk ■ csalást ■ Code Collection képernyőn.

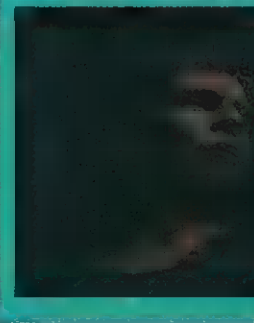
Extrém nehézség

Válasszuk ■ "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: FASTCARSAGOGO, majd aktiváljuk a csalást ■ Code Collection képernyőn.

Silent Hill 2

Extra opciók

Az options
az [] az [] ezze
extra [] kapunk többet
[] a ver [] az []
val a [] stb



DREAMCAST CHEATEK

Confidential Mission

Arany fegyverek

Teljesítsük az Agent Academy mód első 18 küldetését, s ezzel aranyfegyvereket kapnak hőseink a normál küldetéseknél.



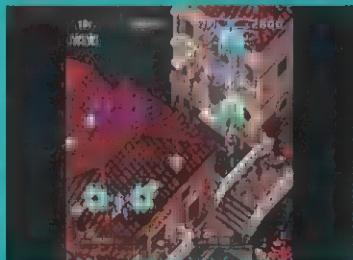
Sega Fénypisztolyok

Teljesítsük az Agent Academy mód összes küldetését, mire Sega fénypisztolyokat kapnak hőseink a normál küldetéseknél.

Gunbird 2

Debug mód

Beírjuk a kódokat a Game Boy Advance konzolra, majd a Sega fegyver megjelenéseket választjuk ki a listából. Teljesítjük az összes küldetést, majd a debug módot bekapcsoljuk. A lista alapján választhatunk a fegyverek közül, majd a listából kiválasztjuk a kívánt fegyvert. A fegyver megjelenik a képernyőn, és a játék folytatódik.



Morrigan választása

Az összes küldetést teljesítjük, majd a Morrigan karaktert választjuk ki a listából.

Ain választása

Az összes küldetést teljesítjük, majd a Ain karaktert választjuk ki a listából.

Ducati World Racing

■ összes dolog megnyitása ■ quick race módban

Névnek írjuk be: "ITSALLOVER".

A Dunny megnyitása

Névnek írjuk be: "BADDRIVER".

Todd 900 Superlite motor a quick race módban

Névnek írjuk be: "TODDMCARTOR".



Fogarty motor a quick race módban

Névnek írjuk be: "THEDOGSNADS".

Extra pénz

Névnek írjuk be: "GREEDYGIT".

A fejlesztőcsapat

Névnek írjuk be: "TEAM".

Giga Wing 2

Cheat mód

Válasszuk ki a "Gallery" opciót a főmenüből, majd üssük be gyorsan az első képernyőn: Fel, X, Y, X, Le, Y, X, Y, Y – ezzel megnyitjuk az összes gépet, az összes galériát, plusz két bónusz opciót. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

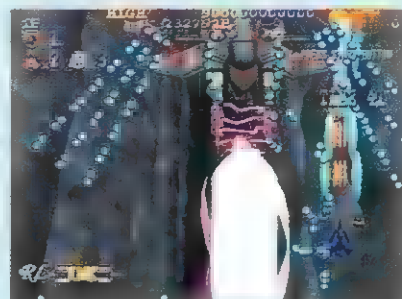
Bónusz szintek

Teljesítsük az arcade módot, s ezzel új szinteket nyitunk meg a score attack módban.



Bónusz repülőgépek

Az öt eredeti Giga Wing repülő megnyitásához meg kell nyernünk a játékot úgy, hogy egy folytatási lehetőséget sem használunk fel – a nehézségi szint bárhol lehet. Attól függően, hogy melyik karakterrel játszottunk, más-más karaktereket aktiválhatunk.



Mat Hoffman's Pro BMX

Bármikor aktiválható speckók

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Bal, Le, Y, B, Fel, Bal, Y, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.

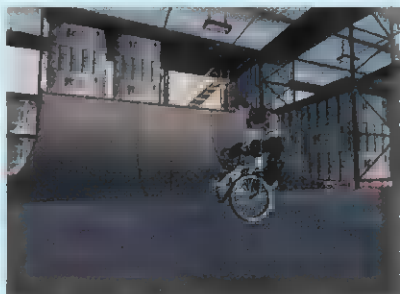


Extra idő

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: X, Fel, B, A. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.

Az egyensúly kijelzése

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Bal, B, X, Y, X, B, A. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.



Nagy kerekek

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Le, B, B, Le. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.

Ördögűző mód

Aktiváljuk a nagy kerekek kódját, majd érjünk el több mint 10.000 pontot.

Nagyival játszani

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Fel, X, A, A, Le, B – avagy próbáljunk újra egyazon szintet tízszer egymás után a Career módban.

NINTENDO 64 CHEAT

Tony Hawkkal játszani

Szerezzük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban.

Warehouse pálya a Tony Hawk's Pro Skaterből

Hajtsunk végre egy 200.000-es kombót bármilyen csalókodek nélkülözésével. Egy üzenet jelzi a szint megnyílását.



Burnside szint a Tony Hawk's Pro Skaterből

Szerezzük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban valamennyi karakterrel. Egy üzenet jelzi a szint megnyílását.

Az adott karakter befejező képsora

Nyerjük bármilyen érmét mindkét versenyszinten egy-egy bringással.

Neversoft Bails FMV bejátszás

Nyerjük bármilyen érmét mindkét versenyszinten Tony Hawkkal.

Ooga Booga

Az aknavarázslat aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "KABOOM".

Győzelmi pózok

Miután megnyertünk egy fordulót, nyomjuk le az A, B, X, Y gombok valamelyikét.

Skies of Arcadia

Rejtett bejátszás Aikáról

Amikor elsőként megérkezünk a Pirate Island-re, Aika azt mondja, fel szeretne frissülni egy kicsit. Ekkor menjünk a házához, álljunk az ajtóval szemben, s onnan menjünk el balra jócskán, míg nem egy ruhaszártó kötélhez érünk. Ott a ház sarkánál egy felfüggesztett zsebkendőre figyelhetünk fel, s annak a megvizsgálásakor egy videóbejátszás következik, melyen láthatjuk Aikát leeresztett hajjal.



Tony Hawk's Pro Skater 2

A Special csík mindig maximumon van
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Jobb, Jobb-C, Jobb. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Tökéletes egyensúly

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Alsó-C, Jobb, Le, Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Jobb-C, Bal-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.



10x-es szorzó

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: 4xAlsó-C, Bal-C, Jobb-C, Jobb. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.



A statisztikákat 10-re növelni

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Le, Fel, Felső-C, Bal-C, Le, Fel, Felső-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

A statisztikákat 13-ra növelni

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Alsó-C, Jobb-C, Jobb-C, Felső-C, Fel, Le, Jobb, Bal. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Dupla Hold-effektus

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Alsó-C, Bal-C, Jobb-C, Bal-C, Fel, Alsó-C, Le, Jobb, Alsó-C, Alsó-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.



Véletlenszerű kiindulópontok

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Bal-C, Alsó-C, Jobb-C, Le, Felső-C, Felső-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Szimulációs mód

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Bal, Jobb-C, Jobb, Le, Alsó-C, Fel, Fel. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Super Turbó mód

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Le, Bal, Felső-C, Alsó-C, Bal-C, Jobb, Fel. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Lassított (Slow-Nic) mód

Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Felső-C, Le, Bal, Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Jobb-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Turbó mód

Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása közben üssük be: Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Le, Fel. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Spiderman aktiválása

Teljesítsük a Career módot valamennyi feladat elvégzésével egy kreált karakterrel.

Trixie aktiválása

Végezzük el az összes nagy ugrást (gap) valamennyi normál szinten.

McSqueeb előhívása

Teljesítsük a küldetéseket a Career módban Tony Hawkkal, s így megnyitjuk a '80-as évekbeli alteregóját.

Lezárt szintek választása

A pályaválasztás képernyőjén menjünk egy olyan szintre, ami még nincs megnyitva, majd menjünk attól jobbra vagy balra, illetve rögtön vissza, és gyorsan nyomjunk egy A-t.

Gyorsabb felkelés

Folyamatosan nyomkodjuk a Le és a Fel irányt az esések után.



playtime!

01/12



DEVIL MAY CRY (PS2)

Nehéz a dolga a félvér démonnak: egész álló nap az egész vér démonokat kell irtania...



RESIDENT EVIL CODENAME: VERONICA X

Ha az exkluzív Dreamcast-verzió nem tudott pénzt csinálni vele a Capcom, akkor megpróbálja PS2-n is. Nagyobb az esély...

SAIYUKI: JOURNEY WEST (PS)

Balhés utazás Kínából Indiába, japán tolmácsokkal.



BLOODY ROAR 3 (PS)

Fütlövön csapják-e Tekken királyt a sorozat harmadik részében?



**Keresd november 16-tól
az újságárusoknál!**

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetéstfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor

Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetéstfelvétel: Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvénysaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 8964 Ft,
egész évre: 4482 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása
és adatrendszerekben való tárolása kizárólag
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cik-
ketek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet
nélkül használjuk fel.

ISSN 1586-6823

Super Sonix

konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a
Tel: 483-0010



**Őszi akció!
Sony PS2
árzuhanás!**

Hívj!

PS 2 kiegészítők akciós áron!



**Dualshock
eredeti
Sony pad**

8.490.-



**BMB
eredeti
memocard**

9.900.-



**Skillz
Extreme
Pad**

4.990.-

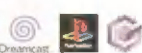


**Skillz DVD
Remote
távirányító**

5.990.-



...és még sok minden más
rendkívül kedvező áron!

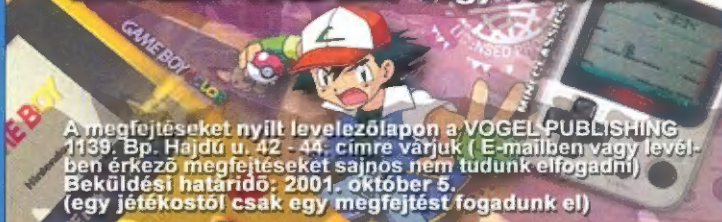


**Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!**

Nintendo játékok!

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1db Gameboy Colort (pikachu edition), és 10db Super Mario Bros stílusú (Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.

**Mikor adták ki az első Gameboyt ?
1989-ben 1992-ben vagy 1994-ben**



A megfejtéseket nyílt levelezőlistán a VOGEL PUBLISHING 1139. Bp. Hajdú u. 42 - 44. címre várjuk (E-mailben vagy levélben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni).
Beküldési határidő: 2001. október 5.
(egy játéktól csak egy megfejtést fogadunk el)



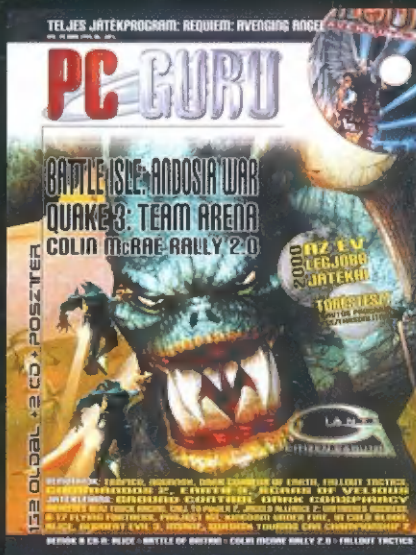
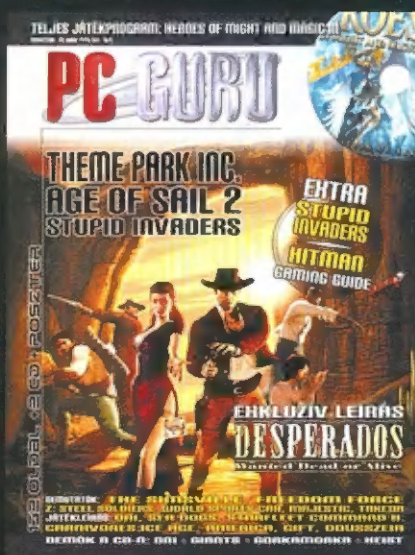
PlayStation - PlayStation 2
Dreamcast

Gépek, programok, kiegészítők
Adás-Vétele


GSM adás-vétel

Bp. 1066 Oktogon 3.

343-5895, 0630-9776495



**PROFI JÁTÉKOSOKNAK,
JÁTÉKOS PROFIKNAK!**

 PlayStation 2

5,6 MÁSODPERCET KÉSTÉL.

ÉRJ UTOL!



LOTUS CHALLENGE™



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

Lotus Challenge™ ©2001 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Lotus Challenge™ developed by Kuju Entertainment Ltd. Virgin Interactive is a registered trademark of Kuju Entertainment Ltd. All Lotus trademarks used within Lotus Challenge™ are trademarks of Group Lotus PLC and are used under license by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.